1989年 5月 2日 発行(毎月 2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第9号通巻70号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

ファミコン必勝本

Vol. 9
1989. 5. 2
260 税込 YEN



最新情報
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
1 IVにも幽霊船？ 最新画面で紹介!!
2 RPGとキャラクターの関係

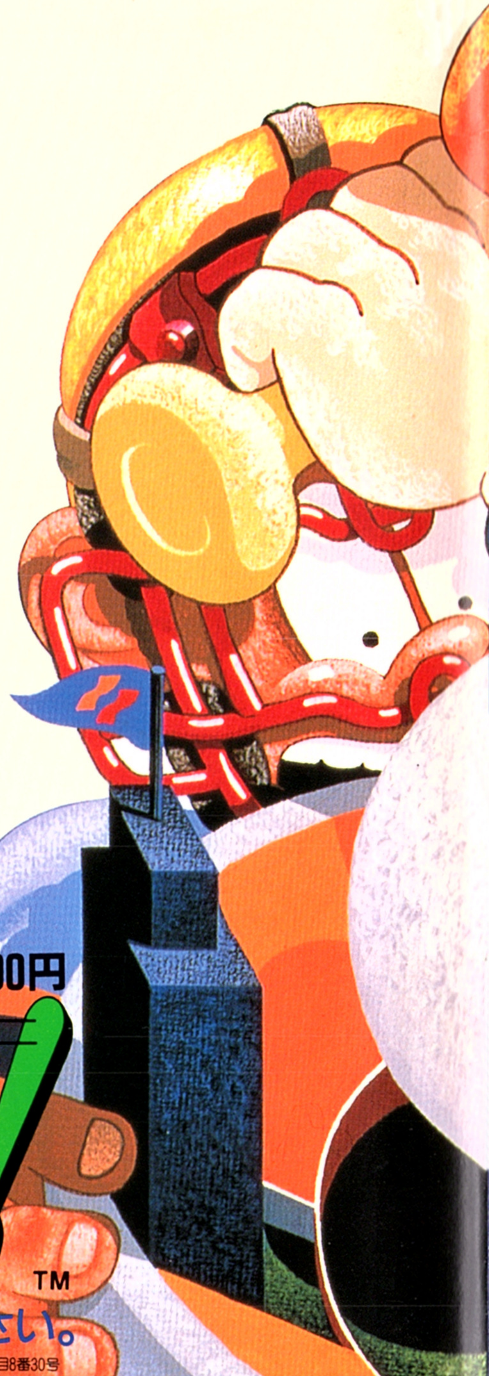
●特集
平成元年のベースボール
1989年の野球ゲーム総解説・その傾向と対策

●好評連載中
PCエンジンクラブ
セガメガドライブクラブ
特集／ファンタシースターII

ウィザードリィII
ドラゴンバスターII
ダウンタウン熱血物語
マインドシーカー
ベースボールスター
チャイルズクエスト
株式道場
武田信玄2
帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?
●シミュレーションゲーム入門講座
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

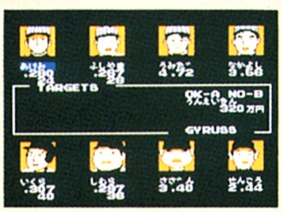
KONAMI

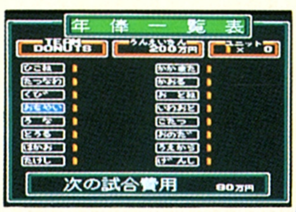
あなたの頭脳は、「がんペナ」にむい



「やってみるまで『がんペナ』がこんなに頭を使うなんて知らなかった」という声をよく耳にします。そうでしょう、そうでしょう。実は「がんペナ」は、いままでの野球ソフトの常識を破る、超集積野球シミュレーションでもあったのです。アクション野球の楽しさばかりでなく●プロ球団を経営するという高度なテクニック●選手データーをつかんだ有効な作戦、といったシミュレーションがカッコイイ、奥のふかーい野球ソフトなのです。だから"いままでの野球ソフトで連戦連勝してきたアイツ"が負けたり"ぜんぜん勝てなかったアナタ"が尊敬の目でみられるほど強かったりするわけですね。「がんペナ」の勝負の決め手はアタマの使い方。アタマにちょっと自信のある方に、おすすめです。







ファミリー コンピュータ用カセット 5,900円
※消費税は含みません。

超集積野球ソフト
がんばれペナントレース!™

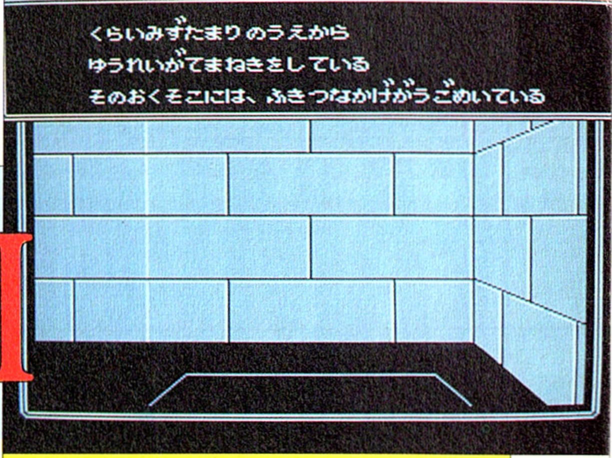
© KONAMI 1989

★ 全国「がんペナ」大会の開催を企画しています。ご期待下さい。

ていますか？



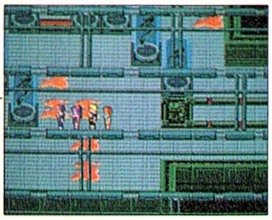
もくじ



くらいみずたまりのうえから
ゆうれいがてまねきをしている
そのおくそこには、ふきつなかげがうごめいている



0
356
LIFE 128



ゲーム別さくいん



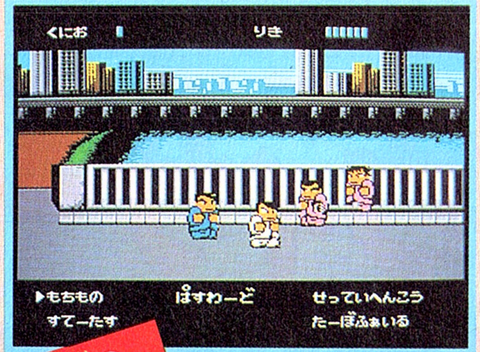
おとしあな！



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

新緑が目にあざやかな今日このごろ。もーすぐゴールデンウイークだし。天気よかったら外にでてハイキングでもどーだすか？雨ならゲームね。もちろん。



今回の注目ソフト

▲こまかなキャラクターの動きがあいかわらず素晴らしい「ダウンタウン熱血物語」。RPGの要素も加わった。

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.8のアンケート・ハガキより

ゴールデンウイークだ！さあゲームおもいっきりやるぞーっと思ってみたもののちょっとさびしい新作のラインナップです。まとまって時間のとれるときはやっぱり大作のRPGやシミュレーションをたっぷりやりたいですよね。これから先をずっと見わたしてみるとアレとコレ、あることはあるんですけどね。ああ、早くやりたいっ！

ダウンタウン熱血物語急上昇！激しい2番手争い！

業界では怪物の名称が定着したかのようなドラゴンクエストⅣはあいかわらずのダントツ人気。気になる発売日はまだ未定。ここにきて激しい争いをみせているのが第2位の座。今号では発売直前のダウンタウン熱血物語がジンギスカンをぬいた。初心者からマニアまで気がるに楽しめる1本として期待できる。その他ではカプコンのRPG天地を喰らうが注目される。ファミコン探偵倶楽部は前作からのファンの期待も高い。あとMOTHERもやや高めの年齢層を中心にじょじょに火がつきはじめた。さて、次号の結果は？



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	621
2	15	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	183
3	2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	173
4	5	SDガンダム2	新正工業・バンダイ	108
5	4	ウィザードリィⅡ	アスキー	106
6	24	天地を喰らう	カプコン	80
7	7	ドラゴンスピリット	ナムコ	63
8	13	ファミコン探偵倶楽部パート2	任天堂	60
9	3	ジーザス	キングレコード	36
10	9	MOTHER	任天堂	35

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	本命・競馬シミュレーション	日本物産
12	6	ホームランナイター	データイースト
13	22	激闘プロレス	テクモ
14	17	キャプテン翼2	テクモ
15	19	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
16	18	忍者らホイ！	アスキー
17	—	マインドシーカー	ナムコ
18	—	双截龍Ⅱ	テクノスジャパン
19	29	Might & Magic	学研
19	23	テトリス	BPS
21	27	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
22	—	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン
23	—	デビルマン	ナムコ
24	—	クインティ	ナムコ
25	—	Mからの挑戦状	トーワチキ
26	—	激亀忍者伝	コナミ
27	—	なんてったって!!ベースボール	サン電子
27	—	究極タイガー	CBSソニー
29	—	コズミックウォーズ	コナミ
30	12	アフターバーナー	サン電子

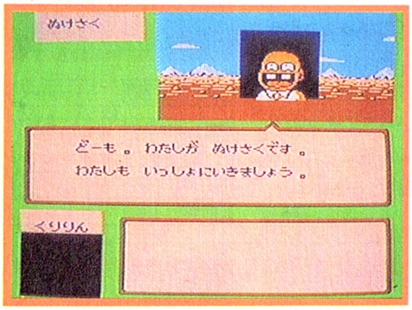
●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

前回1位の「スーパーマリオ3」を「ファミコンジャンプ」が追い落とし、1位に返り咲きました。

例年の4月だったらファミコン市場は花盛りで新作が目白押しってところですが、今年はスカスカ。新作の量・質ともに正直言ってもの足りません。

そのなかで、「じゃじゃ丸～」と「ファミリ～」は健闘してるといえそう。知名度のわりに伸び悩むのは「アフターバーナー」。ゲームそのものの評価よりファミコンハードの限界を感じられての不調なのか？　(ヒラ坊)



◀三回連続トップ1の「スーマリ3」を破ったのはバンダイの「ファミコンジャンプ」でした。なんてったって日本一売れてる雑誌の強みですかね…

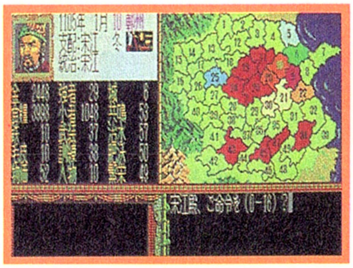
	前回		
1	5	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ
2	1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
3	ー	ファイナルファンタジーII	スクウェア
4	ー	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ
5	ー	ファミリーピンボール	ナムコ
6	8	桃太郎電鉄	ハドソン
7	ー	魁！男塾	バンダイ
8	ー	アフターバーナー	サン電子
9	ー	爆笑！人生劇場	タイトー
10	2	がんばれペナントレース	コナミ

●パソコンゲーム TOP 10

前回1位だった「信長の野望　戦国群雄伝」が3位にダウンした代わりに、同じく光栄の「水滸伝　天命の誓い」が浮上しました。

「水滸伝～」の魅力は、何といっても108人もの豪傑の生き様を感じとれるところ。ストーリー性を高めることに成功したSLGと言えます。続いて注目作。富士通の新ハード「FM　TOWNS」のソフトとして「アフターバーナー」が売れ始めました。今後、CDロムというメディアをどこまで使いこなしたソフトが出るかがカギですね。さて、ボクらのテトリスは今回四位。ベスト3を目指す！（迫私主税）

	前回		
1	ー	水滸伝 天命の誓い	光栄／PC-8800、9800シリーズ他
2	ー	DISK STATION 春号	コンパイル／MSX2
3	1	信長の野望 戦国群雄伝	光栄／PC-8800、9800シリーズ他
4	5	テトリス	B.P.S／PC-8800、9800MSX2他
5	ー	デスブリンガー	日本テレネット／PC-9800他
6	2	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-8800他
7	ー	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄／PC-8800、9800、X68000他
8	ー	AFTER BURNER	CSK総合研究所／FM TOWNS
9	ー	クリムゾン2	クリスタルソフト／PC-8800
10	ー	ミッド・ガルツ SIDE-B	ウルフチーム／PC-8800



◀またもや光栄さんのゲームが一位です。もう脱帽

●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプの2位、3位、4位に新顔が登場しました。「レッスルウォー」「ストライダー飛龍」「四川省」の3作です。

「レッスルウォー」はリングの角度をちょっと変えただけなのに、妙な迫力があるレスリングゲーム。プロレスブームは去ったそうですが、こちらは人気者になりました。「四川省」は麻雀の一人遊びをコンピュータゲームにしてしまった、広い意味での「テトリス」タイプのゲーム。よもや！　のゲーセンのテトリス化が少し起こってますね。　(ヒラ坊)

テーブル型

	前回		
1	1	テトリス	セガ
2	ー	レッスルウォー	セガ
3	ー	ストライダー飛竜	カプコン
4	ー	四川省	アイレム
5	2	忍者龍剣伝	テクモ

アップライト・コックピット型

	前回		
1	1	ウイニングラン	ナムコ
2	2	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
3	4	ファイナルラップ	ナムコ
4	3	ターボアウトラン	セガ
5	ー	チェイスH.Q.	タイトー

●以上の集計は、キディランド(東京　原宿)、奥野かるた店（東京　神田)、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

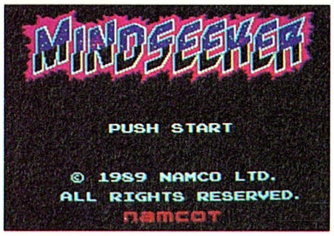
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

4月ももう後半。もう少しするとゴールデンウィークがやって来ます。新学期初めての連休。この時期に何を買うか、ソフトスクランブルでじっくりチェック！

4月21日～5月2日発売スケジュール

4/25	25	27	28	28	5/1	2
ダウンタウン熱血物語	デビルマン	ドラゴンバスターII	フェアリーテイル	本命・競馬シミュレーション	Mからの挑戦状	株式道場
テクノスジャパン	ナムコ	ナムコ	ソフトプロ	日本物産	トーワチキ	ヘクト



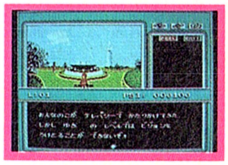
■ナムコ　■カセット
■発売中
■¥6500(税抜き)

マインドシーカー

超能力者・清田益章監修の超能力開発ソフト。透視・念力・予知の3要素をゲーム化してある。ＲＰＧ風のゲームモードもある。

●人呼んで「超能力養成ソフト」。けどプレイした印象は、「第六感」「雑念」「集中力」「情緒」等々の、日常レベルの精神っぽいものを感じたくらいかなぁ。自分の心と遊んでるみたいね。超能力！って力んでプレイするとがっかりするから、素直な気持ちでやりましょう。ウサンクササが無いのは良い。（ヒラ坊）

●一見、フツーのＲＰＧでどこが超能力養成ツールなんだよ！　と怒りこみ上げたりもするが、やり続けるとやっぱ超能力がないとゼッタイにポイントがとれないってことがわかってくる。ウラワザもな～んも役に立たない。あるとすりゃあ、偶然の超連続たる奇跡のみ。マジにやればマジに役立つ。（太田）



難易度	―

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■ナムコ　■カセット
■4月25日発売
■¥5500(税抜き)

デビルマン

人気アニメ「デビルマン」のストーリーに沿って進むアクションゲーム。アドベンチャーゲーム的なヒントメッセージも盛り込んである。

●ゲームシステム、キャラクターの動くさま、色、メッセージの言葉使い、タイトル画面、操作感……んーもう疑問だらけ。「？」「？」「？」の連続だ。わかる人は、画面写真を見ただけでそのへんのところピンときてたみたいだから、詳しくは説明しません。最後の疑問。ナムコはどうしてこのゲームを発売するの？（ヒラ坊）

●グラフィックや操作性に目をつぶっても、やたらと条件の厳しい謎解きにはあきれ果てた。難しければいいという考えなのか。現在のＡＶＧにある難点を寄せ集めたといっていい過ぎではない。こうしてナムコのブランドイメージはどんどん下がっていくのである。どうするのかねえ。（ＣＢ成沢）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡



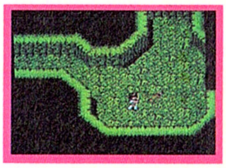
■ナムコ　■カセット
■4月27日発売
■¥5200(税抜き)

ドラゴンバスターII

オートマッピング形式（通ったところは明るくなる）の迷宮アクションＲＰＧ。前作とは異なる視点でゲームが構成されている。

●成長しない。魔法がない。戦う回数も多くない。3ナイ運動実施中みたいなゲームなのに、とても上質なアクションＲＰＧになっている。嘘のように感情移入できるゲームだ。こんなファンタジー世界があってもいいと思う。ゲームを盛り上げるアイデアが不足してて、大傑作になりそこねたけど、好きよ。（ヒラ坊）

●迷宮の持つ「恐怖」を味わうためのソフトといえます。他のゲームにはない、暗闇を手探りで進んでいく楽しさこそが、ドラバスIIの魅力なのです。地味なのはいいとして、少し単調なのが惜しまれます。もっと色々と詰め込んで欲しかった――これが本音です。ボクは買うつもりですが……。（手塚一郎）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■ソフトプロ　■ディスク
■4月28日発売
■¥3200(税抜き)

Fairy Tale

ファンタジー世界が舞台のシミュレーションゲーム。リアルタイムの戦闘シーンが特徴。敵陣制覇を目指す作戦・戦術タイプ。

●戦闘シーンを、モサッーとした「半」リアルタイムにしたこのゲーム、ヌイーゼンにつづいてソフトプロ2回目の試みだ。そのアイデア自体ファミコン向けでわりと好きだ。どうせならこの戦闘方法をクローズアップさせたゲームがしてみたい。そうすれば新しい作戦の考え方とか、出てきそうだしね。（忍者根本）

●ヌイーゼンと同じシステムを使ったＳＬＧ。キャラやストーリーを、極端に低年齢向けとして作っている。しかし、いくら設定を子供(小学生レベル)向けに作っても、このシステムじゃ作戦等について語れないよ。ただの追いかけっこじゃないか？　とっつきやすいともいいがたいしねえ…。（Tyrell辻）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

春は眠いね。でも、新学期早々遅刻ばかりはしてられないよね。今回のインフォメーションはさわやかな目覚めを約束する水着GALたちが登場します。ゴールデンウイークも近いしさ、パッチリ目をさましてガンバろうね！

VIDEO ビデオ

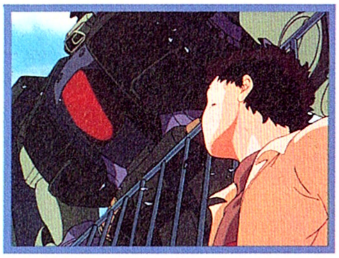
ガンダムシリーズ

「機動戦士ガンダム」がアニメとして登場してはや10年。その間、ＴＶに３本、劇場用に４本のシリーズを送り出し、いずれも大人気を博したのはまだ記憶に新しいところ。

そのガンダムのオリジナルストーリーによるビデオがバンダイより発売になった。これはシリーズビデオで、全６巻。現在第１巻の「戦場までは何マイル？」が発売中になっている。第２巻「茶色の瞳に映るもの」の発売は４月25日に予定されているが、今後のリリースは１ヶ月毎で予定されている。

全６巻完結（６話連続、各30分カラー、ステレオHiFi）

税抜き価格4500円、税込み4635円



PRESENT プレゼント

松本亨2テレカ

イマジニアより「松本亨の株式必勝学２」が発売されたのを記念して、オリジナルテレフォンカードをファミコン必勝本読者5名にプレゼントします。

カードのイラストは、御覧のように松本亨先生が打ち出の小槌から小判を出している「金儲大名神」。このテレフォンカード、いかにも御利益がありそうですね。

これを欲しい人は、

〒160 東京都新宿区西新宿２－７－１
新宿第一生命ビル13階
イマジニア株式会社「必勝本、松本亨金儲大名神テレカ下さい」係まで。

締切りは５月19日(金)まで。



「松本亨 金儲大名神テレカ」 度数50

VIDEO ビデオ

SGビデオ発売

撃って撃って撃ちまくる縦スクロールシューティングゲームの爽快感がタマらないアナタに耳よりなニュース。

サイトロンレーベルより「究極タイガー」と、飛翔鮫、究極タイガー、ＴＡＴＳＵＪＩＮの最新３作をまとめた「タイトースーパーシューティング」の２本がビデオでリリースされます。

それぞれ難易度の高さなど、本格派のシューティングとして名高い名作ばかりでビデオゲームファンならずとも一見の価値アリのものです。

このビデオはスーパーゲームプレイヤーの華麗なテクニックが美しいグラフィックで収録されており、攻略ビデオとして利用することもできます。

☆究極タイガー
カラーHiFiステレオ45分
税抜き価格　3500円
税込み価格　3605円

☆タイトースーパーシューティング（飛翔鮫、究極タイガー、ＴＡＴＳＵＪＩＮ、収録）
カラーHiFiステレオ90分
税抜き価格　9200円
税込み価格　9476円

1989年４月21日発売予定



NEWS ニュース

CD−ROM²コン

今年９月、ハドソンから新しいタイプのゲームソフトがＰＣエンジンＣＤ－ＲＯＭ²で出ることになった。タイトルは「美少女学園（仮称）」。これはＣＤ－ＲＯＭディスクの機能を生かし、声の出る写真集として、またデートシミュレーションゲームとしてプレイできるものなのだ。なお、このソフトに登場するのは「第１回ミスＣＤ・ＲＯＭ²コンテスト」の入賞者20名の女のコ。ゲームプレーヤーはその中からお気に入りのコを選び出し、人気投票することによって「ミスＣＤ・ＲＯＭ²」が決定されるという企画もあるのだ。

この「ミスＣＤ・ＲＯＭ²コンテスト」２次予選が去る３月27日、東京・青山スパイラルホールで行われた。これは3000人以上の応募者の中から、書類審査で選ばれた50人を一堂に集め、このゲームに登場してもらう20人を選ぶ最終審査。審査員に秋本康氏（作詞家）、野村誠一氏（カメラマン）らを迎え、質疑応答が交わされた。審査発表がされ、20人の中に選ばれた女のコの中には泣き出してしまう人もいて、まさに悲喜こもごも。この中から「ミスＣＤＲＯＭ²」が選ばれるのである。





▲審査員の先生たち。真剣なまなざしで厳正なる審査を行っている姿もどことなくうれしそう
▶選ばれた20人の美少女たち。彼女たちがキミん家のブラウン管に登場する日も近い！

NEWS ニュース

激プロゲーム大会

「激闘プロレス」のゲーム大会が開催されます。

４月29日㈯ロビンソン春日部４Ｆイベントホール。先着各30名。第１回ＡＭ11：00～。第２回ＰＭ２：00～。

５月３日㈬船橋西武。先着30名。ＰＭ１：00～。

大会は２人対戦モードでのトーナメント方式で優勝が決定されます。賞品、参加賞ももりだくさん。「激闘プロレス」の腕に自信がある人、近くに住んでるファミコン自慢の人、こぞって参加して下さいね。

TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後６時30分～７時

4/21 今回の「名人に挑戦」はデータイーストの〝ホームランナイター〞「新作ソフト情報」にはカルチャーブレーンの〝スーパーチャイニーズII〞が登場。「ファミッ子攻略塾」は〝ファミコンジャンプ〞です。

4/28 「名人に挑戦」はバンダイの〝ハイパーショット〞だ。「新作ソフト情報」はコナミの〝コズミックウォーズ〞が登場するぞ。「ファミッ子攻略塾」はデータイーストの〝ホームランナイター〞お楽しみに。

Dragon Quest IV
ドラゴンクエスト

導かれし者たち

毎度みなさんお待ちかねのドラクエIV最新情報だ。今回も入手したばかりの新鮮な情報をお届けしちゃうぞ！　冒険の必需品ともいえる乗りものの話とか、仲間たちの名前など、もりだくさんで贈るのだ。

気球に乗って大空をひとっ飛び！

3種類の乗りものが登場

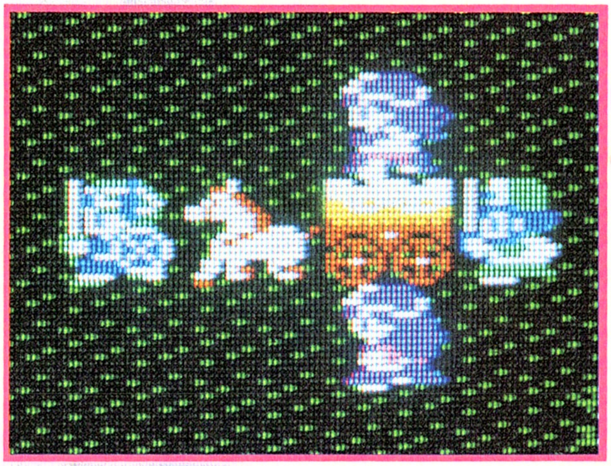
ドラクエIVのように広大な世界を旅するには、乗りものは決して欠かせないんじゃないかな。馬車みたいに陸地を移動するものは別にしても、海を渡るにはとーぜん船が必要になってくるし、山なんかをひとっ飛びできる、空飛ぶ乗りものがあればとっても便利だもんね。というわけで、ドラクエIVには冒険の手助けをしてくれる、3種類の乗りものが登場するのだ。

さて、まずひとつめの乗りものは、みなさんすっかりおなじみの馬車。今までしつこいくらいに説明してきたので、どんなはたらきをするかはよくわかってるハズ。馬車は、単なる移動手段ではないんだよね。

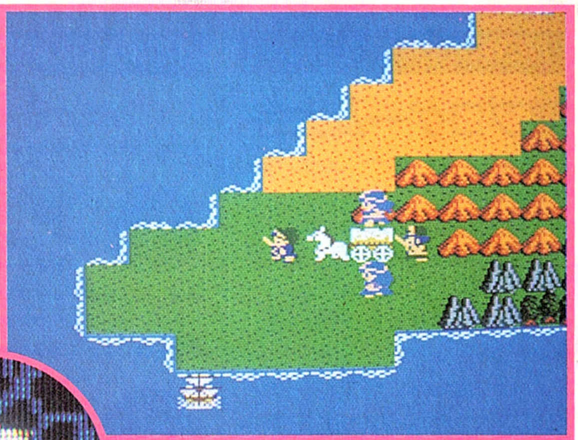
そして次は、とーぜんあるだろうと予想されていた船。海は広いわ、島はあるわで、船がなくちゃ全世界を旅できないからね。まさに欠かすことのできない、重要な乗りものってわけだ。

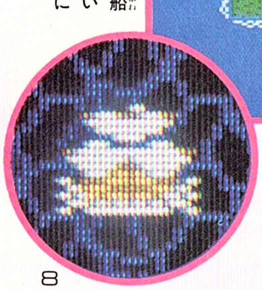
とまぁここまでは順当なところ。たぶんみんながいちばん知りたいのは、空を飛ぶ乗りものが何かってことだろう。そう、ドラクエIVでは気球に乗って大空を旅することになるぞ。今いちスピード感はないけど、なんとも夢のある乗りものだよねー！

何かと話題の馬車なのだ



➡馬車は乗りものとしてよりも、戦闘において使うことに重要な意味をもっている。また、馬車を引いてくれる馬には「パトリシア」という名前がついている。心強い仲間



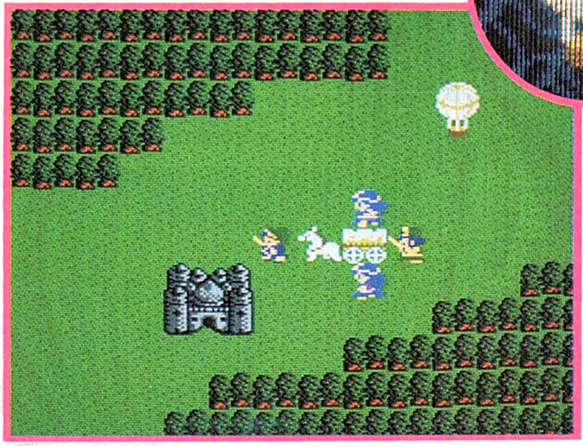


➡乗りものとして使うだけじゃなくて、船にまつわるイベントもきっと用意されているんだろうね。IIIのときの幽霊船みたいに内部にも入れたりするかな?

海の冒険になくてはならない船

夢の乗りもの気球で空を制する



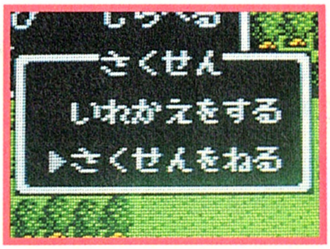


➡気球に乗って空を飛ぶ、ということのほかはまだ何もわかっていないのだ。たぶん、気球じゃなければ行けないところなんかが、どこかにあるんだろうね!!

仲間となる7人の名前を紹介しよう!

仲間の名前は決まってるのだ

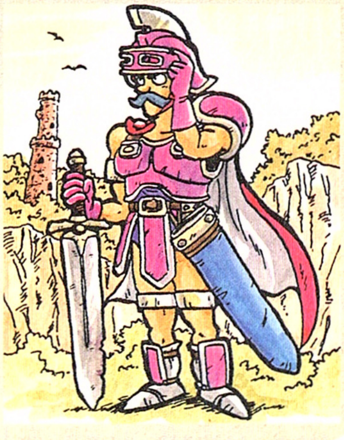
ドラクエⅣでは、勇者以外のキャラクターにはすべて名前がついているのだ。残念ながら、Ⅲのように好きな名前をつけることはできないってことね。そのうえ、Ⅱみたいに勇者の名前によって仲間の名前が変わることもない。日本全国、誰が持ってるソフトでも、仲間の名前はおんなじなのだ。ただ、名前を変える技があるかどうかはわかんないけどね。今までわかっていたのは、第1章の主人公である戦士・ライアンだけ。今回ようやく全員の名前が明らかになったので、ここにお伝えしておこう。そして名前といっしょに、各章のストーリーをもう一度紹介しておくことにする。ほんのちょっぴりだけど、新たな内容が明らかになっているので、しっかり読むように。



⬆仲間が全員集まって、馬車が登場することになるのは第5章からってことだ

第1章 王宮戦士ライアン

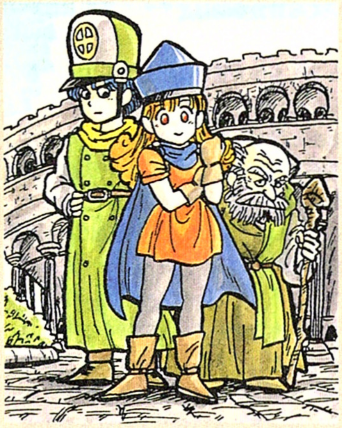
戦士……ライアン



辺境の国バトランドでは、子供たちが行方不明になるという怪事件が続発していた。事件を重く見た王様は、城に仕える戦士たちを呼び出して、事件の真相を解明するように命じたのだ。主人公である戦士ライアンも、王様の命を受けた戦士のひとりとして、長くきびしい冒険の旅へと出発することになるのだ。どこかにある塔の中に秘密が隠されているらしいぞ。

第2章 おてんば姫の大冒険

姫…………アリーナ
神官………クリフト
じいや………ブライ



お城での暮らしが退屈でしょうがない、サントハイムの王女アリーナ。世界一強い武闘家を決める武術大会が開かれると聞いて、武闘が大好きなアリーナは、こっそりお城を抜け出しちゃったのだ。おともの ブライとクリフトを引き連れて、大冒険を繰り広げるぞ。

第3章 幻のアイテムをもとめて…

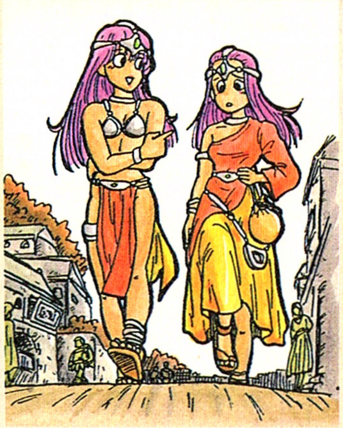
武器屋……トルネコ



ちょっと変な町で武器屋を営む、商人トルネコ。ぶっそうな世の中だけに、武器や防具が売れすぎて商品が追い付かなくなってきた。そんなある日、洞窟なんかにはまだまだ見たこともないようなアイテムが眠っている、という噂を耳にした。さっそくトルネコは、アイテム捜しの旅に出たのだ。ころがる大岩を避けながら、先へと進むダンジョンなんかが待っている。

第4章 父のかたきはどこに…

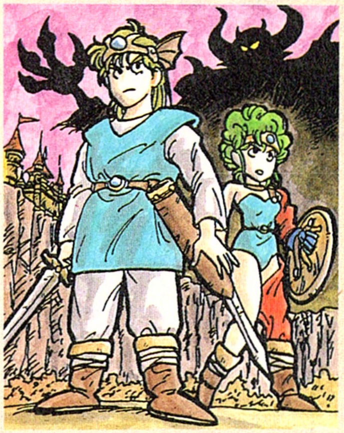
おどり娘…マーニャ
うらない師…ミネア



世界でも名高い錬金術師を父に持つ、おどり娘のマーニャと占い師のミネア。ところがある日、その父が何者かに殺されてしまったのだ。父のかたきを探しだすために、ふたりは旅に出た。占いを邪魔するほどの魔力を持つ犯人は、いったいどこにいるのだろうか? 錬金術師とは、魔法で金を作り出す名人のことだよ。

第5章 導かれし者たち

勇者………………?
☆勇者の名前はキミがつけるのだ



ドラクエⅣのメインともいえる物語が第5章だ! 巨大なる悪を倒すために、勇者は他の導かれし者たちを探して旅をすることになる。導かれし者たちとは、今までの章に登場した主人公たちなのだ。そして、勇者のもとに7人の仲間たちが全員集まったとき、いよいよ本当の戦いが始まるぞ!

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

Vol. 4　　1989. 5. 2

もーすぐゴールデンウィーク！どこかへいこうか、どーしよーか、キミの心も落ちつかないハズ。ドラクエIVが出てればきっとエンエンとやってただろーなーとちょっぴりくやしい人もいるかな。とりあえずはマスターズクラブを読んで我慢だね。

DRAGON QUEST IV 友の会

K・シャヒーナさんへ

その1
　私たちがマンネリしてるだけでDQシリーズ自体はマンネリなんてしてないですヨ。Iが出た時、そしてII、IIIが出た時とは時代背景が違うんですもん。当時何の予備知識もなくIをプレイした人たちはそりゃ充足感を味わったはず。ところがIIが出る時は何ヵ月も前から雑誌でくり返し教え込まれるわけでしょ。IIIは更にその上をいったし。そりゃ見ちゃうこっちも悪いけど。どうしても見えちゃうんだもん。そのために実際プレイしてスカイドラゴンやこうもり男に会ってもすでに誌上で御対面はすんでるし、何の感慨もないデスよ。IVだってやっと手に入れても馬車の絵見ちゃってるし『ガンガンいこうぜ』も耳タコだし…。いっそDQに関するページは全て袋綴じにするっちゅうのはどうでしょうねえ。
千葉県・松川由美

その2
　DQプレイヤーは過去3回プレイしてカセットの中のストーリーに引き込まれ、たとえ少しでも感動したに違いない。しかし人間の感じ方ってさまざまでしょ。過去の3作で充分な感動を得た人もいれば、そうでない人だっている。そしてそれらの人々がIVに求めるものは『より、それ以上の中身』です。もし、『それ以上の中身』がなかったらDQは3作も続かなかった。IIIで飽きてしまった人はII以上の感動を感じなかったのだろう。実は私も果たしてIVはIII以上になるかと疑ってるんですけどね。K・シャヒーナさんの『何か』＝『人間の感じ方』は人それぞれであって決して『求め過ぎ』ではなく『感受性が豊か』な証拠です。ドラクエIVのおもしろさ、ときめき、感動etc.…人間の感じ方で決まります。
東京都・目次の正体禎吉七番

その3
　たしかに私達は堀井さんに求めすぎています。人間は果てしない想像力をもっているからですね。
　しかしドラクエはマンネリに近くなっているのは事実ですが1つ1つが少しずつ違うでしょう。そういう点にもきちんと目を配って欲しいです。
　私も本当に『何か』を通り抜けていってしまいました。でもシャヒーナさんの文章を見てはっとわれに返りました。ずいぶんと堀井さんに無理な事を願っていたって思いました。堀井さんはもう3回も私達に素晴らしい楽しさを創ってくれたではありませんか。
東京都・Roto・Charle

この他にもたくさんのおはがきをいただきました。シャヒーナさん、いかがなもんでしょう。ご意見、反論等お待ちしております。

ドラクエ、怪し！

　ドラクエシリーズは大変怪しいゲームである。まず、ローラ姫が怪しい。いくら自分を助けてくれた勇者とはいえ、初対面でいきなり宿屋へつれていかれても何も言わないというのがかなり怪しい。リムルダールのパフパフ娘も少し怪しいがルプガナのパフパフ娘も不気味で怪しい。女戦士も怪しい。肌の露出度が異常なほどに高いというのが怪しい。危ない水着や魔法のビキニ、誘惑の剣も怪しい。アッサラームのパフパフ娘も怪しいが、女性キャラクターが何も装備していない時のことを想像するだけでも怪しい。このゲームの作者である堀井雄二様もやっぱり人の子、きっとこういうことが好きなのだろう。考えただけでも怪しい。もちろん言うまでもないがこのようなわけのわからん文章を書くような奴が一番怪しいのである。ドラクエIVはどういうのが出るのか楽しみにしているぐらいだから怪しくないわけがないのである。
愛知県・山口寛憲

こんな怪しい奴もドラクエファン。しかしこのよーなところで文章を書いている私も怪しいかもしれない。


▲兵庫県・唯川めい

巨大なる悪はどこ？

　いやーMAPも登場しまして、あとは発売日をまつだけっていう感じなのですが…そこでズバリっ！　最後の敵、つまり巨大なる悪ってやつはいったいどこにいるのでしょうか…？　まさか地下の世界っていうオチはないにしても天空の城なんてロマンチックでいいですよねー。でもこのMAPの中にいるのだったらバトランドがある大陸の南西にあるアフリカっぽい大陸にいるのではないでしょうか？
広島県・まっく

いやーでもアフリカは一度つかったし、意表をついて日本なんていうのはどうかな。ありふれてるか。



▲群馬県・かくれDQ



▲埼玉県・くっきい



▲宮崎県・えくれあ

●募集中●
シリーズ4作目ともなると、いいたいこと、たくさんあるよね。ハガキにぶちまけてこちらまで。
あて先は…
〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局 ファミコン必勝本
ドラクエIV・マスターズクラブ係

ドラゴンクエストを考察する

DQのシステムの意図は?

Ⅲとは違い、Ⅳでは職業選択の要素がなくなった。5つのシナリオ上で、あらかじめ設定されたキャラクターによる冒険を楽しむのだ。それは「RPGにおけるキャラクターとは何か?」という問題提起にさえ思える。果たして、Ⅳの意図は何なのだろう?



文/手塚一郎

役割を演じることがRPGの基本なのだ

「ボード版RPG」と呼ばれるものがある。D&D® などに代表される「会話型RPG(テーブルトークRPG)」のことだ。

もちろん、コンピュータを使用しないので、ゲームを管理すべき人間がいなくてはならない。これを「マスター」と呼ぶ。彼は、世界構築からシナリオ、登場人物の会話処理やモンスターとの戦闘の計算まで行う。プレイヤーは、その世界の住人となり、冒険していくわけだ。

「ボード版RPG」なる言葉が先行したために間違った認識が広まってしまったが、ボードを使用するのは、ごく一部のRPGである。多くの場合、RPGは、会話のみで進行するのだ。

例えば、洞窟の前。マスターは、「キミたちは、暗い洞窟の前にいる。辺りに怪物の気配はない。したたる水滴の音だけが聞こえる——」

と言うだろう。

そうしたら、今度は、プレイヤーの番だ。自分のキャラクターに何をさせたいかを、マスターに告げよう。もっと様子を探ってもいいし、松明に火を灯し、中に入っていくのもいい。

これをくり返してゲームが進行するのだから、ボードは必要ない。必要なのは、想像力だけだ。ゲームの展開は、FCなどのRPGに近いものがあるが、制限が無い分だけ、もっと多彩な楽しみが得られることを理解してほしい。

しかし、制限が全く無いわけではない。「RPG=自由」ではないのだ。

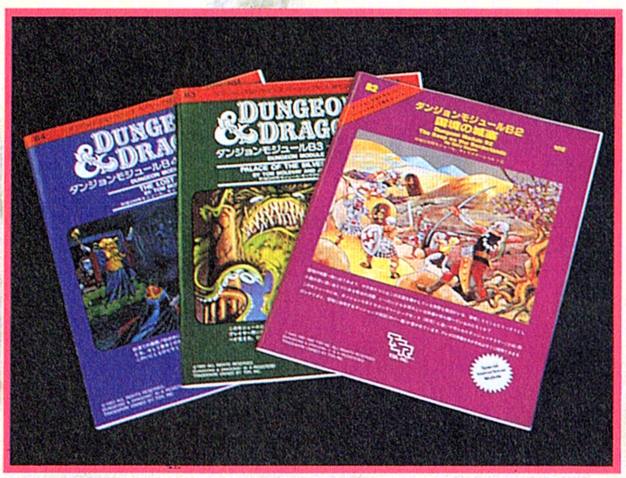
RPGにおける制限とは、ズバリ書くと「役割」。すべてのキャラクターは、必ず何かしらの戒律に縛られていなければならない。

最も明瞭な戒律は、善と悪。倒れている人を見かけたならば、善のキャラクターは、その人を助けることをまず考えなければいけないし、悪ならば、彼が金儲けの手段にならないかと考えるだろう。

つまり、役割を指針として、プレイヤーがキャラクターのとるべき行動を考えること——その行為こそがRPGがRPGたる理由であるわけだ。

だから、RPGは演劇、それも即興劇だと思っていい。マスターの創ったシナリオ(台本)がある。そして、プレイヤーにはキャラクター(役割)が与えられる。そこから、プレイヤーの工夫が始まるのだ。役割に縛られながらもキャラクターは自己主張し、場合によっては、マスターが意図しなかった方向に物語を動かしていくかもしれない。それでいいのだ。

〝演じることは、おもしろい〟。ボクは、結局のところ、それがいいたいのだ。



▶D&Dは会話型のゲームのため、最初はどう遊んでいいのかを理解しにくい。そんな時に役立つのが、このシナリオ群

キャラクターが、用意されていること

さて、やっとドラクエⅣについて書ける。なぜ長々と「テーブルトークRPGの役割」について説明したのかは、ここを読んでもらえば判るだろう。

ドラクエⅣは、5つのシナリオで構成されており、それぞれに主人公たるキャラクターが用意されていると聞く。これは、キャラクター・メイキングが削除されているということなのだろう。賛否、分かれると思う。

主人公のキャラクター性という面から考えるならば、大いに歓迎されるべきことだ。しかし、自分の創ったキャラクターでないと遊ぶ人なりの楽しさのバリエーションが、さらには己れの想像力が入り込む隙も狭くなってしまう恐れがある。どちらが良いのかと問われれば、それはその人の好みの問題となってしまう。

ここで、ドラクエⅣは、あえてキャラクターを用意する方向へと進んだ。

何故かと考えてみる。すると「イベント(ドラマ)の創りやすさ」が浮かび上がってくる。

キャラクターを固定とすることで、彼(彼女)の内的要素(個性としても良い)が明確になるのは当然のことだ。故に、それに付随した、彼(彼女)ならではのイベントも可能となる。

キャラクターの個性を重視し、今までには無い、もしくは創りにくかったイベントが設定できるようにするための手段——これこそが、ドラクエⅣでキャラクターを用意した理由のひとつなのではないだろうか?

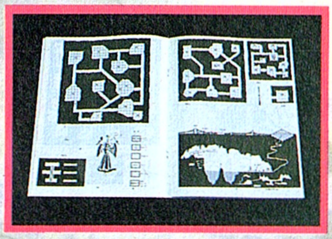
例えば、戦士ならではのイベント。

例えば、商人ならではのイベント。

踊り娘のシナリオでは、どんなイベントが待っているのか。考えるだけでも楽しい。

汎用性を重視すると、どうしても展開に制限が加わってしまう。だから、「キャラクターは創れないが、それによって今までは不可能だった楽しみを知ってもらおう」としたのかもしれない。「役割」という要素が、単に不自由な足かせだと思ってはいけない。それによって生じる楽しさこそが、FCのRPGをさらに良い物へと変化させるのだから……。

堀井雄二氏の意図が、「キャラクターを、より人間らしく——」にあるとすれば、ボクは嬉しいし、ドラクエⅣは必ず傑作になると思う。



▲ダンジョンの一例。「迷路」ではないのが判るだろう。リアルさの追求が特長

まだ書きたいことがあるのに、紙面が尽きてしまった。

「キャラクターが用意されている=ドラマの創造」の公式が、これだけの説明では突飛すぎるという人もいるかもしれない。しかし、ボクがそう思う理由は、上記以外にもあるのだ。

それは「オート・バトル」に関連している。ドラマを創るための戦闘モードとは何か? ボクなりの解答は出ている。それは次号、このページで……。

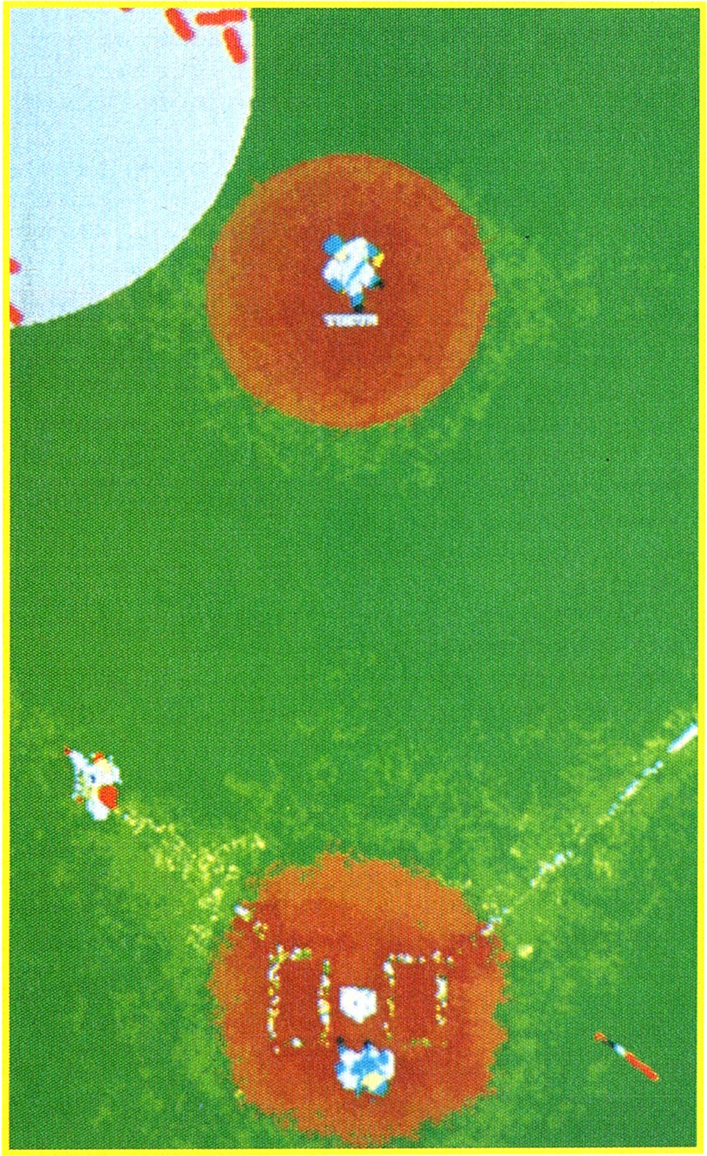
手塚一郎:ゲーム研究家。本誌に連載中の「最後の竜に捧げる歌」の作者でもある。ファミコン、パソコン、テーブルトークを問わず、RPGというものをこよなく愛している。

特集

平成元年のベースボール

プロ野球も開幕し、相変わらず野球ゲームラッシュが続く。日本人って、ホント、野球好きだよね。でもさ、こんなに野球ゲームが続くと、どれがいーんだか、さっぱり…と、お悩みの方も多かろうて。そんなキミのために、この特集を贈ろう。







なぜ、野球ゲームは種類が多いのか?

出せば、ある程度以上は売れるから。うーん、ミもフタもないか、これじゃ。やっぱり、データが変わることが大きいよね。新人、トレード、外人、人も変われば、個人成績も変わっていく。ファンならば、最新データでプレイしたいもんな。それで、次々と出るんだろーな、"最新データ版"と銘うって。

●過去に発売された野球ゲーム

年	数	タイトル	メーカー
58年	1本	ベースボール	任天堂
59年	0本		
60年	0本		
61年	2本	ベースボール(ディスク版)	任天堂
		ファミリースタジアム	ナムコ
62年	3本	燃えろ!!プロ野球	ジャレコ
		エキサイティングベースボール	コナミ
		ファミリースタジアム'87	ナムコ
63年	5本	究極ハリキリスタジアム	タイトー
		ベストプレープロ野球	アスキー
		スーパーリアルベースボール	バップ
		燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ
		パワーリーグ(PCエンジン版)	ハドソン

●構成／本誌編集部　文／北枕獲

▼平成元年発売のFC野球ゲーム

コナミの野球は、てんこ盛り！1人3役を楽しもう！

似顔も楽しい、ユーモア野球！選手の成績に一喜一憂

チームエディットをしないのは、はっきりいって罪なのだ！

今度のハリスタは、ズームアップが新しい！

がんばれペナントレース



■コナミ■発売中
■¥5900(税抜き)■カセット

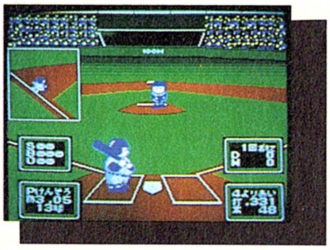
さて、特集のトップを飾るのは、すでに楽しんでる人も多いと思う、コナミの“がんぺナ”だ。まずは、データ的なトコから見ていこう。

モードは、オープン、ペナントレース、エキサイティング、オールスター、ウォッチングの5つ。モードによって選択できるチームが変わるなんてことは、みんな知ってるだろーから、詳しくはふれないよ。で、チーム総数が15。セントリーグとペニーリーグが各6チーム。オマケとして、ゴエモン隊、クロコ隊、オールドスターの3チーム。それぞれに所属する選手の数は、野手12人に投手が4人。さらに、トレード用外人選手が野手10人、投手6人。で、選手総数が256人。年俸で成長可。

球場の方はイースタンドーム、ウエスタンスタジアム、アメリカンスタジアムの3種類＋昼夜があって、計5パターン。

最大の特徴は、お金をからめて、オーナー気分も味わえるところ。球団経営の楽しさ（苦しさ？）をキミに！

“エキサイト”で気になった、ボールのトロさが、このゲームでも若干ひっかかるそーだ。オールスターモードとゆーのはヒットだろう。やりこんだ人間は、「よくも悪くもコナミ的」といっておったな。



ホームランナイター



■データイースト■発売中
■¥5800(税抜き)■カセット

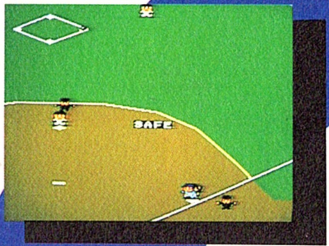
1P公式戦、1Pオープン戦、2Pの3モード。ストロベリー、マシマロの2リーグ12球団、オープン戦用のオマケとして、オールドスター、スーパースターの2チームが用意されている。選手数は野手14人、投手6人の計20人。選手総数は280人。

球場は、こしこしえん、のうきょうドーム、せいふえんずの3球場がある。

このゲームの、選手の成長システムは、今までのゲームと、ちょっと違っている。今までのゲームでは、試合後お金なり、ポイントなりが手に入り、それを各選手に振り分けた。このゲームでは、試合中の成績が、そのまま選手の成長になる。もちろん各選手固有のパラメータもあって、その上に成績が加算されるという形である。とーぜん、マイナスされる場合も出てくるワケだ。分かりやすいといえば、これほど分かりやすいシステムはないだろう。

演出もユーモアたっぷりに楽しませてくれる。たとえば、ホームランを打たれた投手のリアクション。ソロならうなだれるだけだが、3ランだと泣き崩れる…など、随所で笑わせてくれる。

問題は、選手が成長するまでの苦労だろう。ガマンして、プレイを続けるしかない…というのは、かなりツライものがある。



ベースボールスターめざせ三冠王!!

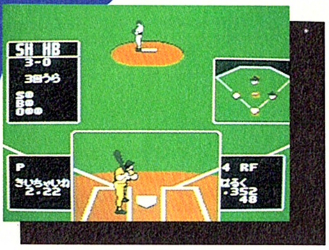


■SNK■5月19日発売
■¥5900(税抜き)■カセット

モードは、リーグとVSの2つ。チームは8チーム用意されているが、オリジナルで6チームを作り、登録することができる。リーグでは登録されているチームから、2～6チームを選び、リーグ戦を行い優勝をめざす。選手数は野手13人、投手5人の最高18人。

用意された8チームは、プロ野球をモデルにしたものではなく、まったくのオリジナルで、アニメのヒロイン、妖怪、忍者、侍と、実に個性的である。

もちろん、この既成のチームを使ってプレイすることもできるが、それでは、このゲームのおもしろさは、半分以下になってしまう。オリジナルチームを作り、それを成長させていくところに、ベースボールスターの醍醐味があるのだ。既成のチームでは、選手が成長することもないし、オーナーとしての楽しみを味わうこともできないのだから…。チームを作り、試合をし、勝てば収益金が入ってくる。そのお金で、選手のパラメータを上げて、成長させるワケだ。また、オリジナルチーム同志ならトレードも可能。また、選手をクビにして、新人を入団させることもできる。さらに、人気というパラメータがあり、観客数に影響を与えるなど、成長に関しては、かなり深く考える必要があるだろう。



究極ハリキリスタジアム平成元年版



※写真は前作のものです。

■タイトー■夏ごろ発売予定
■価格未定■カセット

新しいハリスタが出るのだが、残念なことに詳細は不明である。

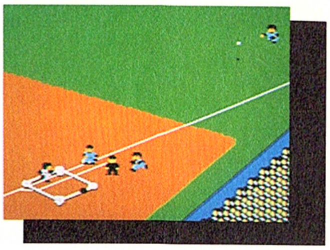
チーム数、選手数は、増えることに間違いはないのだが、どのぐらいになるかは不明。球場に関しても、前作は1つだったが、今回は増えるようだ。

なにしろ、現在、容量と激しい戦いを行っている最中なのだ。「入らなかった場合のことを考えると、ウカツなことは言えないんですよね…。スンマセン」とタイトーの担当さんが恐縮しておりました。

ゆえに、現在、確定していることのみ、お知らせしよう。

基本的なゲームシステムは、旧ハリスタと同じである。もちろん、選手の成長も受け継いでいるが、少しパターンが変わるらしい。具体的な内容は…不明なのであるが…。また、前作ではチョーさん1人だった解説陣も、今回は数人に増え、いろいろなタイプの解説が楽しめるようになる。

そして、もう1つ。ズームアップモードである。この機能は、ポイントになるプレイのとき、その選手をズームアップして操作する。つまり、捕球や、スライディングのときは、デカキャラになるワケだ。これは、今までの野球ゲームにはない迫力を楽しむことができるだろう。



ムダな出費を防ぐ、Wカセットはグンバツのアイデアだ!!

なんてったって!! ベースボール



■サン電子　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

ついに、サン電子がやってくれた！

ファミコン初のWカセット、これは快挙だ!! 今まで、データだけを書き換えて"新"発売されたソフトの、なんと多いことか…。ところが、コイツは本体カセットと子ガメカセット（選手データ等）がセットで発売され、以後は子ガメだけを買い換えればいいってシステムだ。子ガメの値段はディスク並ってゆーから、実に経済的だね。このデータのみ差し替えられる野球ゲームって、ファミスタが出たときからの夢だったからね。サン電子さんには、惜しみない拍手を贈ろう。ぱちぱち！

肝心のゲームの方は、プロチーム12球団、パロディチーム2球団、オリジナルチーム1球団の計15球団が用意されている。もちろん、ユーザーのオリジナルチームもＯＫだし、選手強化システムで、選手を成長させることもできる。

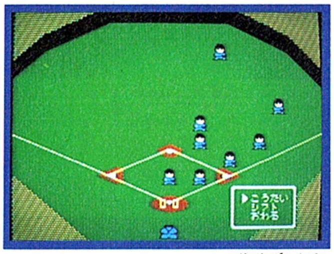
モードは、ペナントレース、勝ち抜きトーナメントの他に、ノックやフリーバッティングができる練習があるのがうれしい。球場も、4種類が用意されている。

演出も、ボクシング風乱闘あり、プロ野球ニュース（珍プレー・好プレー集に今日のホームラン！）ありで、なかなか楽しめそうだ。



このゲームには、とてつもない秘密が隠されている!?

ウルトラベースボール



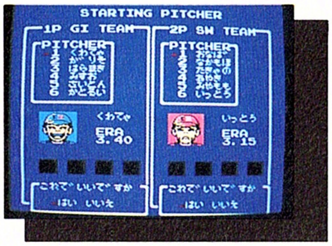
■カルチャーブレーン　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

なんと、Ｃリーグ、Ｐリーグ、？リーグ、オリジナルリーグの4リーグが用意されている。Ｃ、Ｐ、？は既成のリーグ。オリジナルはユーザーが好きなように作れるリーグだ。それぞれ、6球団で計24球団。選手は野手12人、投手6人の計18人。選手総数は432人とかなり多い。？リーグってゆーのは、文字通り、？なリーグ。現時点では、何が飛び出すか、皆目分からない。とてつもない秘密がある…らしい。さて？

チームエディットが自由自在にできるため、選手の成長はなし。球場は6種類で、完全なフランチャイズ制だ。

モードは、1Ｐオープン、2Ｐオープン、ペナント、ウォッチの4種類。ペナントは、この24チームの中から好きなチーム、好きな相手を選んでプレイする。試合数も選択でき、選んだ試合数によって、エンディングが変わる。

また、守備のとき、守備位置を、選手ごとに設定できるなんて、マニアチックな芸も持っていたりする。つまり、投手、捕手以外の選手を2塁に集めるなんてこともできるワケだ。さらに、ＣＯＭ側のみエラーする。これって不公平感がなくってグッドだよね。また、気の弱いヤツ、プレッシャーに強いヤツなど、投手に性格が付与されてるのも、ウルトラなとこだ。



ウラモードの"女の子バージョン"が気持ちよさそー!?

激闘スタジアム

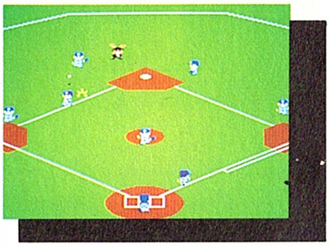


■テクモ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

"キャプつば"のテクモからも、野球が出る。オモテが2リーグ12チーム、ウラが2リーグ12チームと、合わせて24チームがある。選手は野手が14人、投手が6人の20人。選手総計はウラオモテ合わせて480人だ。モードは勝ち抜きトーナメントとオールスターがある。トーナメントは11勝で優勝ってことだ。オールスターの方は、2つのリーグ、それぞれの6チームから、自由に選手を選び3連戦を行うんだね。

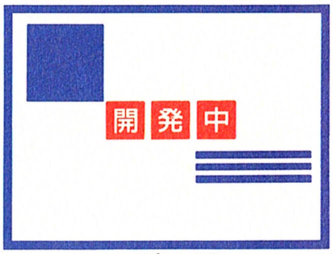
球場は未定。複数になるといいね。

きっと、気になってると思う、ウラオモテの話に入ろうか。オモテってのは、ふつうのってゆーか、プロ野球をモデルにしてある。そして、ウラだ。ウラといっても、オモテをクリアしたらとか、隠しコマンドで、というのではなく、誰でもすぐに遊べるモードなんだ。で、ウラのチームの選手はすべて女の子なのだ。オモテと共通するのはチーム名だけで、選手の名前、データ、グラフィックは変更される。今までにも、女の子チームが1チームだけってのはあったけど、12チームすべて女の子ってのは初めてだろう。この狙いはバツグンだと思う。もう、基本的なシステムは、あまりいじりようがないだろう。これからは、こーゆー差別化が増えていくんじゃないかな。



ストーリーがある、原作つき野球ゲーム!?

名門！　第三野球部



■バンダイ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

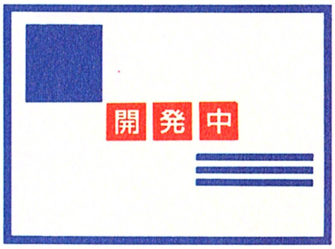
むつ利之が、週刊少年マガジンに連載している野球マンガをベースにした野球ゲーム。

これで、すべてです。現時点で分かっていることは、これだけなのです。

しかし、わざわざマンガを使うんだから、"ふつー"の野球ゲームじゃないことは、想像つくよね。おそらく原作のように、ストーリーが展開していくんだろーとは思うんだけどね。ストーリーを、どう、野球ゲームと結びつけてくれるんだろう？

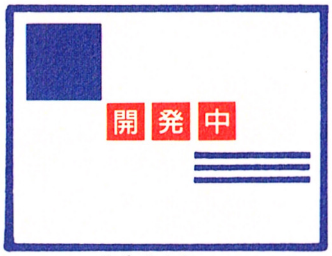
ヒントは、原作の中にあるはず。桜高校は高校野球の名門校。名門校だけに、この学校には複数の野球部がある。大リーグでいえば、メジャー、マイナー、ルーキーってとこだ。主人公のあすなろクンは、この第三野球部に所属している。と、ここまでくれば、後は分かるよね。カンタンにいっちゃえば、第三野球部は、努力と根性で第一野球部を破り、甲子園をめざすって話だ。

となると、ＲＰＧ風ってのが、一番妥当な線だろーか？　試合で勝てば、強くなるってパターンだ。でも、これは今までにも、あったしな…。試合と試合の間を、ＡＶＧでつなぐって手もあるな。さて、いったい、どんなゲームでボクたちのド肝を抜いてくれるんだろう？　楽しみだ。



セオリーとヨミがモノをいう、オトナの野球なのだ

エモやんの10倍プロ野球



■ヘクト　発売日未定
■価格未定　■カセット

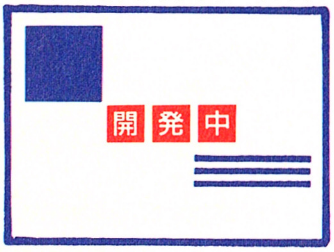
コイツは、元阪神の二枚目エース江本孟紀氏が監修をした野球ゲームだ。

リーグは1つ。今回はセリーグ編。当然6球団。選手数は未定。とゆーのも、データは最新版が使われるから。つまり、発売1カ月前ぐらいのプロ野球のデータを使用する。ゆえに、現時点では不明。ベンチ入りは25人だけど、支配下選手の数は各チームで違うしね。ユニフォームは、ホームとビジターの2種類が用意されている。

ペナントレースは実際のプロ野球といっしょ。優勝するとパスワードがもらえ、今後、発売されるパリーグ編に入れれば、日本シリーズができるんだ。

で、システムが新しい。アクション＋ＳＬＧなんだ。たとえば、打撃。投手の投球を読み、ポイントを決める。投球のタイミングに合わせてＡボタン。読みが当たればミート、外れると打ち損じるワケ。外野守備もオート。内野へ返球するところまで、ＣＯＭがやってくれる。その球を、どこへ投げるかがプレイヤーの判断に委ねられるんだ。

ゲーム画面の視点も新しい。選手の視点なんだ。つまり、打つときは、実際にバッターボックスに立っているように見える。よーするに、打者である自分は表示されないんだ。投手についても同じ。ね、おもしろそーでしょ。



▼高校野球もの

めざせ、甲子園！　汗と涙の高校野球

甲子園



■ケイ・アミューズメントリース　■8月発売予定
■￥5900（税抜き）　■カセット

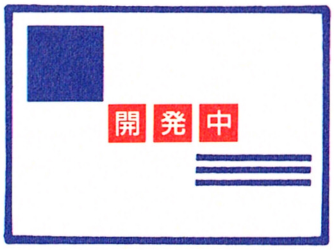
プロだけが野球じゃない。このゲームは、高校球児のあこがれ、夢の大甲子園をめぐる高校野球ゲームだ。

全国49地区の代表校の中からプレイヤーはチームを選択し、トーナメントを勝ち進み優勝を目指す。ずい所に高校生らしい演出がほどこされていて、選手がヘルメットをとり一礼するなんてシーンもあるという。

基本のゲームシステムは、最もノーマルな「ファミスタ」タイプを採用。

選抜も終ったし、夏が楽しみな、今日この頃なのさ

高校野球（仮称）



■インダンクションプロデュース　■発売日未定
■価格未定　■カセット

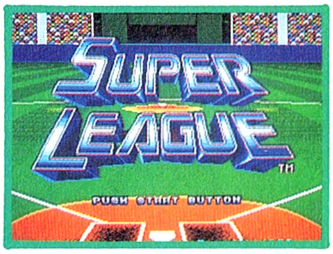
ほんとに、日本人って、高校野球が好きだよね。汗、努力、感動、青春、さわやか、純真などなど（吐き気がしてきた…）、日本人好みの高校野球が、ゲームにならないワケがない。

残念ながら、今のところ、詳しい仕様はまったく分からないんだけど、きっと感動的なエンディングを、楽しませてくれることだろう。昨年の夏の市校のよーに…。

▼セガ・メガドライブ用

超リアルなグラフィックと音声合成がうれしーのだ

スーパーリーグ



■セガ　■4月22日発売予定
■￥5800（税抜き）　■メガドライブ

メガドライブだって、負けてない。まるでエンジンのパワーリーグのよーだけど、もともとはアーケード。こっちが本家っていいっちゃっていーのかな？

閑話休題。リーグはＣリーグとＰリーグの2つ。チームは6×2球団。ペナントモードで優勝すると、〝幻の○○○○〟が現れる…かどーかは不明。選手は野手17人、投手8人の計25人。

最大の特徴は、なんといっても、天井カメラでみるフィールドだよね。なれるまでは、ちと苦労するかもしれないけど、サブ画面に、打球の落下地点を示すマーカーが出るので、初心者だって、ちゃんとフライが取れるのだ。

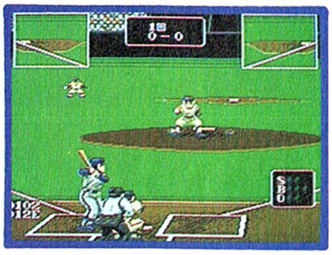
も1つ、さすがメガドライブ！　とうならせられるのが、グラフィックとサウンド。投手も打者も、選手によってフォームが違うし、背番号は入ってるし、音声合成でしゃべりまくるしと、いろいろやってくれてるのだ。

メガドラのゲームにつきもののオプション。もちろんついてます。ＣＰＵはＣＯＭの強さ。ＴＹＰＥはノーマル、投手優勢、打者優勢を選べる。ＥＲＲＯＲは内野ゴロエラーのあるなし。ＭＡＲＫＥＲはマーカーを出すか、出さないか。ＷＩＮＤは風の強さ。ここまで、やってくれると、もーなんも文句ありましぇーんって感じだ。



北海道に住む人と、九州に住む人の対戦だってできるんだ

モデムベースボール



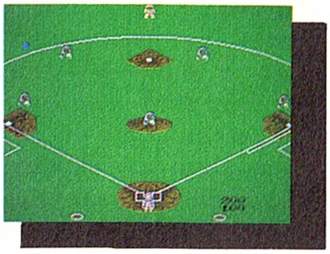
■サン電子　■発売日未定
■価格未定　■メガドライブ

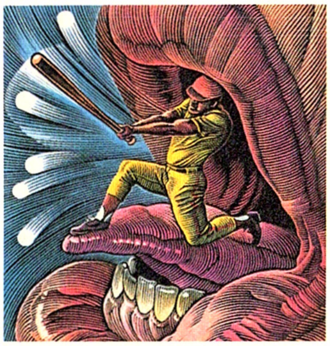
とゆーわけで、モデムだ。これは電話回線を通して、離れた所にあるメガドラどうしを接続し、データの交換ができるってヤツだ。最近、はやりのパソコン通信と基本的には同じものだね。

ま、モデムの詳しいお話は、発売が決まれば〝メガドライブクラブ〟でやるだろーから、ＣＢ成沢先生にまかせるとして。実際のところ、ボーレートがうんたら、ストップビットがかんたら、なんていったって分かんないだろーし（私だって理解してるワケじゃない…）ね。とにかく、電話を使ってメガドラどうしをつなぐことができて、離れた人とでもゲーム対戦ができたり、2Ｐモードで遊べるんだってことを知ってれば充分でしょ。も、1つ。将来はパソコン・ネットのＰＣ－ＶＡＮみたいに、ホストコンピュータを中心にしたメガドラ・ネットができるかもしれないね。そーなれば、いろいろ楽しいことができそーだ。でも、注意しないと、電話料金の請求書を見て、ぼーぜんとすることになるかも…。

で、このモデムを使ったゲームの第1弾がモデムベースボールだ。

しかし！　このゲームも、まだ、はっきりしたことが分からないんだよね。電話を使って友だちとＶＳプレイができるってのは間違いないんだけどね。





「噂」「予想」では もっと野球ゲームは出るかもしれないー。

これから書くことは、あくまで「噂」です。出るかもしれないし、出ないかもしれない。そこんとこ、よろしく。

で、まぁ、有名どころの続編が出そーだぞと。まず、野球ブームの基礎を作った、あのゲーム。ナムコの『ファミリースタジアム』の今年度版だ。ま、だれもが、心の中で出るだろーと思ってるでしょ!?早ければ夏！

それから、ジャレコの『新燃えろ!!プロ野球』は正式発表しましたね。バップの『スーパーリアルベースボール』パート2の噂も、ちょろちょろと聞こえてくるぞ。

ほぼ決定らしい線では、アスキーの『ベストプレープロ野球』の続編だ。新作では、サインを増やしてほしいな。守備位置も、細かく指示したい。でも、操作が煩雑になるのは困る。リアルタイムだから、簡単操作が必要だもんね。ここらのバランスが難しい。アスキーよ、がんばってね。期待してますぜ。

ちょっと変わったところでは、カプコンの『ドカベン』も、ファミコンの可能性ありか？これは野球ゲームってゆーより、カード版野球ゲームのテレビゲーム化って、感じだよね。

スーパーファミコン（長いなぁ。略すとスーコンか、スーファミ…。なんか情けないなぁ）の野球ゲーム。気にはなるけど、肝心のスーパーファミコンが、いまだ霧の中…。もし出たら、相当なモノになるんだろーけどね。ソフトボールのゲームも2作品登場するとか。誌面は尽きたがネタは尽きない!?

広告はなにを語るか？



正しい野球ゲーム広告のあり方

なんていっても、別に難しいことをやろーってんじゃない。要は、各ゲームの広告を見て、感心したり、笑ったりしちゃおーぜってことなのだ。

私が、一番感動したのが、コナミの『がんばれペナントレース！』のキャッチコピーなのだよ。

〝なんでもありだ。「がんペナ」だ。〟だもんなぁ。いきなり、こー叫ばれてしまうと、「何ができるんだろう？」と思って、ついつい広告を読んでしまう。やっぱり広告ってのは、見た人に「おやっ!?」と思わせなきゃいけない。そーゆー意味では、毎回、登場するブリキのオモチャも含めて、この『がんペナ』は、いい広告だよね。

サンソフトの『なんてったってベースボール』は〝ダブルカセット〟がウリのゲーム。ところが、以前の広告では、ダブルカセットとゆー名称のみで、内容の説明がなかった。これは気になる。さらに〝最後の野球ソフト〟とゆーコピーまでくっついてれば、以後の広告に注目せざるをえないよね。そして、最近の広告では、〝革命だ！〟とブチあげて、ダブルカセットの説明をしている。これも、うまい手だ。連載広告とでも呼ぶべきなのかな。

データイーストの『ホームランナイター』は、いまいちインパクトが弱いね。ごくごく普通の広告だ。ゲーム内容は、かなりユニークなんだから、広告も意表をついてほしいような気もするんだけど…。

カルチャーブレーンの『ウルトラベースボール』。このゲームに限らず、この会社の広告って、バラエティゆたかってゆーか、がんばってるってゆーか、毎回毎回、楽しませてくれる。こーゆー広告も悪くないけど、おもしろいときと、つまんないときの落差がありすぎる…。おもしろいヤツを創り続けるのは、大変だろーけど、ふつーの広告なんて見たくない…であります。

ＳＮＫの『ベースボールスター　めざせ三冠王』は、なんといってもハデで目立つ。決まったコピーはないみたいだけどね。イラストといい、構成といい、圧倒されてしまう。

と、最近の野球ゲームの広告を見てきたワケだけど、個人的に一番好きなのは、ファミ通の『ベスプレ』の広告だったりする。あの、アスキーリーグのアイデアはよいね。第２回大会では、我が大東京ヒッポンズは惨敗だったけど（平林代表、がんばってくださいよ。第３回でも負けたら、新婚ボケと、みんなで後ろ指をさしてやろう！）、こーゆー読んで楽しい広告が１番だね。

結局のところ、広告は目立ったモンの勝ちみたいだね。とゆーワケで、今回はコナミのおもちゃ、サンソフトの謎のダブルカセット、ＳＮＫのどハデなイラストあたりが目立ってたね。



野球ゲーム雑感—そして、私はこの1本を…

ウリはいろいろあるけれど、最後はあなたのお好みしだい。ま、そんなモンよ。

とゆーわけで、読んでもらえれば分かるとおり、データ面を中心に紹介した。各社が出してくれた資料だけで、書いたワケ（そりゃそーだ、まだできてないゲームが、ほとんどだもん）だ。

データで見た野球ゲームたち…。こーゆーいい方をすると怒られるかもしれないけど、ほとんどのゲームが、ファミスタのアッパーバージョンってゆーイメージから、抜け切れてないんだよね。これは、それだけファミスタがよくできたゲームだってことと、あのシステムがユーザーに浸透してるってことだと思う。違うことをアクションでやろーとすると、ユーザーに操作性が悪いと感じさせちゃうんだ。

ここで、「いかにファミスタと差別化するか」とゆー視点で、過去のゲームに目を向けてみよう。賛否両論渦巻いた『燃えプロ』。ゲームとしての完成度はともかく、〝見せる〟とゆーことに主眼を置いた最初のゲームだ。『ハリスタ』。選手の成長を定着させた功績は大。『スーパーリアル』。リアルさを追求するあまり、とっつきにくいゲームになってしまった。方法さえ間違えなければ、ファミスタに匹敵する可能性もあったのに…。『ベスプレ』は別格。全く新しい野球ゲームを確立したもんね。

これらを踏まえて、新作たちを見てみると…。残念ながら、大部分のゲームが、これらの延長上に存在しているのだ。Ｗカセットとか、球団経営など、確かに新しい試みは評価できるのだが。

その中で。気になるソフトが１本。ヘクトの『エモやん〜』だ。このゲーム、もちろんアクション要素もあるが、かなりＳＬＧ色が強くなっている。つまり、ファミスタとベスプレのいいところを合わせたゲーム（また、怒られそーだなぁ、こーゆー書き方は）を狙っているのだろう。まだ、現物を見たワケではないし、ヘクトの方に話を聞いただけなのだが、このシステムには注目していきたい。もしかしたら、初めてベスプレをやったときと同じ…、あるいはそれ以上の、興奮が味わえるかも知れないから。

なんて書いたけど、結局最後にモノをゆーのは、キミの好みなんだけどね。

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER



ドラゴンバスターII闇の封印

ドラバスIIの発売は4月27日。おお、もうすぐではないかっ！　ファンタジー・アクションゲームとして超有名だった前作に較べると確かに地味だけど、それを補って余りあるほどの雰囲気と奥の深さを持っているのだ。

文／手塚一郎

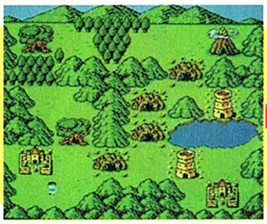
IからIIへ――。大きな変化は、視点と武器の2つ

まずは、前回のおさらい。ドラバスIIが、どういったゲームなのかを簡単に説明していこう。

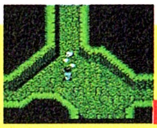
大きなフィールド・マップ上で進路を選択。各所に配置された迷宮をクリアして進み、最後の敵・ドラゴンが棲む「ドラゴン山」を目指す――。

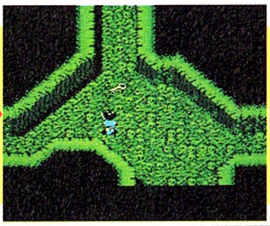
このように、大きな流れはIと同じ。違うのは、視点が上からになった点と、武器が剣から弓へと変化した点。

Iよりも戦略性が高まり、緊張感溢れる戦いがくり広げられるのだ。



▶これがドラバスIIのフィールド・マップ。キレイ！



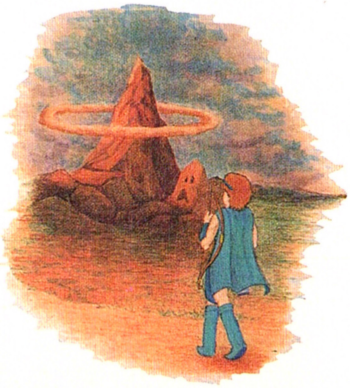


▲手近な迷宮へ入り、ルームガーダーを倒すと……

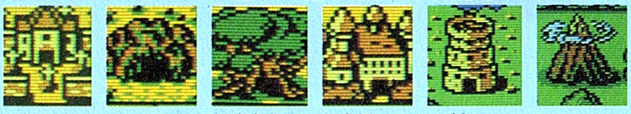
◀おっ、カギが出現した。これがあれば出口が開くよ



▲これで迷宮脱出だ



ドラバス・ワールドを形成する迷宮



▲廃墟　▲風穴　▲地下茎　▲宮殿　▲塔　▲ドラゴン山

バイタリティは体の色で見ろ！



▲Iではバー・メーターで表示されていた主人公のバイタリティ。IIでは、主人公の服の色で、その残量を知ることとなる。青→緑→黄→赤の4段階。赤の時にダメージを受けると1ミスなのだ。

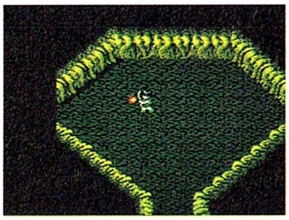
射っちゃえ、射っちゃえ！弓の世界は奥が深いのだ

ドラバスIIの特長といえば、やはり弓の使い方のバリエーションが多い点だろう。

矢は壁に当たると反射する。これをうまく使って戦う必要があるわけ。



▶やっちゃえポーズならぬ「射っちゃえポーズ」のカールだ。弓っていうのがいいねえ



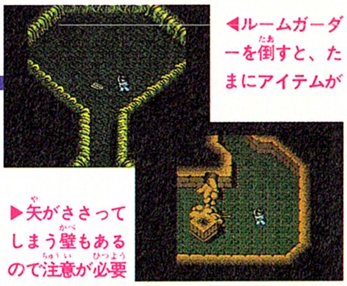
◀矢の数は有限。火の矢という強力な矢もある

しかも、その壁は単に一直線に続いているのではなく、曲がりくねっているため、ビリヤードにも似た戦略性が味わえるのだ。

壁の陰に隠れた敵を計算通りに倒した時の快感――。剣でのダイナミックな戦いもいいけれど、こういった「計算と技術」が楽しみのゲームも、やっぱりいいものだ。

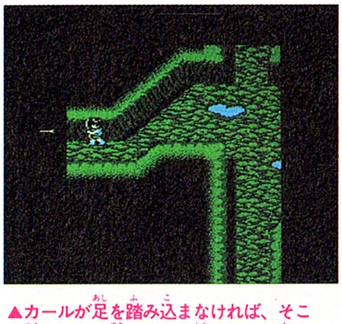
連射できない矢。そして、実際にそこへ足を踏み入れないと見えるようにならない暗闇。プレイヤーにしてみれば不利な要素ばかり。でも、そこから生まれてくる緊張感に気づけば、それが楽しくて仕方がなくなるだろう。

何とも不思議なゲームだね。

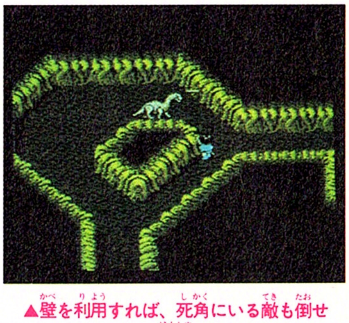


◀ルームガーダーを倒すと、たまにアイテムが

▶矢がささってしまう壁もあるので注意が必要



▲カールが足を踏み込まなければ、そこは闇だけど、敵がいれば倒すことも可



▲壁を利用すれば、死角にいる敵も倒せるんだ。これが「反射」というテク

ラウンド1　森林地帯A

ドラバスIIの内容が判ってもらえたと思うので、次は各ラウンドごとの説明をしていこう。

まずは、ラウンド1。

最初だけあって、難易度は低い。また、ラウンドマップが一画面の広さしかないので、効率良く回ることができる。

さて、このラウンドマップを見ると判るように、IIではIのように道というものが存在しない。いい換えれば、好き勝手に移動できるために、ルート選びで頭を悩ます必要がなくなったことになる。

上達してくれば、すべての迷宮をクリアしてからドラゴン山に挑む——なんていうのも可能だね。

それでは、ラウンド1攻略のヒントを1つ。中央に集まった「風穴」は、すべて同じ造りをしている。だから、そのひとつをクリアできるようになれば、すぐにドラゴン山へといけるって寸法。

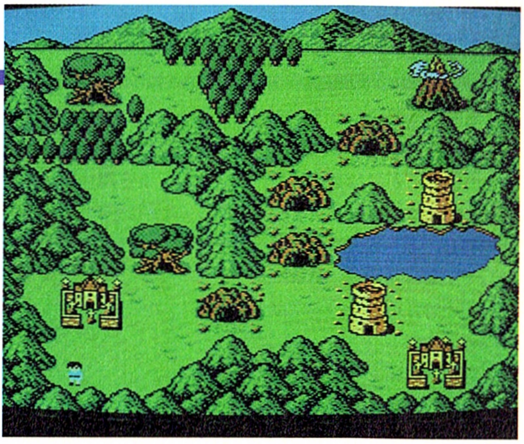
ただし、それでは風穴が全部同じかというと、そうではない。ポイントは、どこの迷宮が、どこと同じなのかを見極めることだね。覚えてしまえば、簡単にクリアできるものばかりだからさ。



▲ラウンド1は、地下茎でオノが出るよ



▲オノが手に入れば森を切り拓けるんだ



▲ラウンド1のラウンドマップがコレだ。一画面分しかないので作戦は立てやすいね。ここで修業を積んで後半に備えよう

ラウンド2　森林地帯B

ラウンド2から、ラウンドマップが広くなる。ちょうど4画面分だ。

このラウンドのポイントは、墓地と風穴。たくさんある墓地は、実はどれもが同じ造りをしているし、風穴にしても、ラウンド1で登場したそれと別のひとつだけ。つまり、3種類の迷宮をマスターすれば、かなり楽になるということだ。

できることならば、塔の造りもマスターしたい。これは、ラウンド1で登場したものと同一のタイプだ。

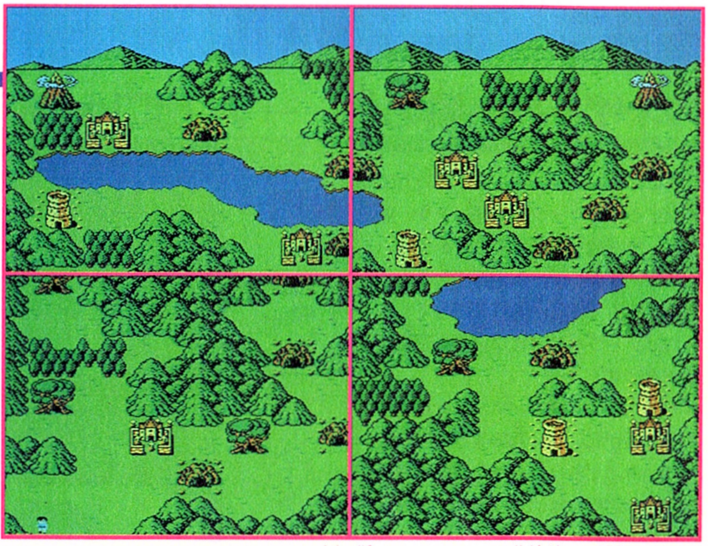
ラウンド1、2の塔では、ルームガーダーを倒すとフェアリーが出現する。これを取れれば、体力を1段階回復させることができるのだから、放っておくのはもったいない。また、ノーダメージ時に取ったフェアリーが4匹になると、何と1UPだ。これは、おいしい。



▶フェアリーが出現する場所ではミスに注意。1UPを逃さないで！



◀ノーダメージ時に取ったフェアリーが4匹になると1UPするぞ



▲ラウンド2からは、ラウンドマップが急に広くなる。なんと4画面分だ。後半の戦いに備えて残機を増やしておきたいね。ここの塔は、フェアリーがガンガン出現するぜ

ラウンド3　砂漠地帯A

気がついた人もいると思うけど、ラウンド2には、ドラゴン山が2つあったね。どちらのドラゴン山も同じ造りをしているけど、実はクリアした時に進むエリアが違うんだ。

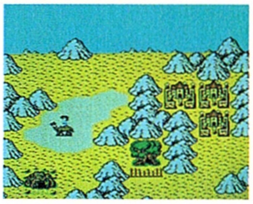
違うのは、進むラウンドではなくてエリア。実は、ラウンド3が2つもあるわけ。遊び方によって違った展開が楽しめるなんて素敵だね。

さて、このラウンドでのポイントは墓地。全部で30ある迷宮の内、14が墓地なのだから、その重要さが判ってもらえるだろう。

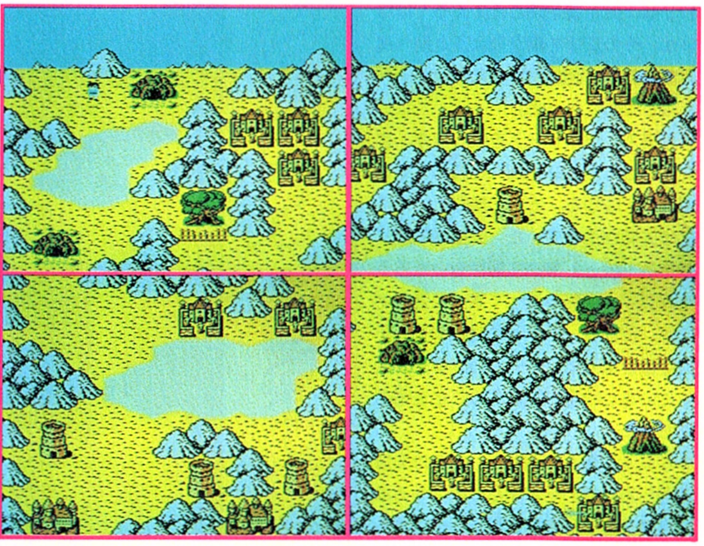
ただし、注意が必要。ここの墓地はラウンド1、2のそれとは別モノなのだ。しかも、2種類存在するから困った。こりゃ、根性入れて覚えるしかないね。マッピングしてみるのも、短期で攻略するための方法だ。



◀カールの行動範囲を広げるラクダとハンマーは、ぜひ手に入れろ



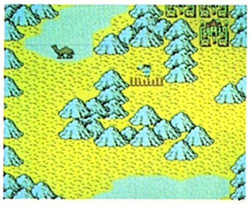
▶ラクダさえあれば、この通り。砂漠の横断だってできるんだ



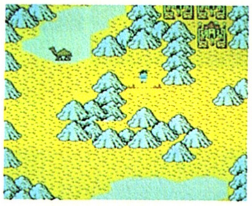
▲ラウンド3での「フェアリーの溜り場」は宮殿だ。ここで登場するビショップは弱いので特に問題はないだろう。それよりも、注意すべきはワンダリング・モンスターである

ラウンド3 砂漠地帯B

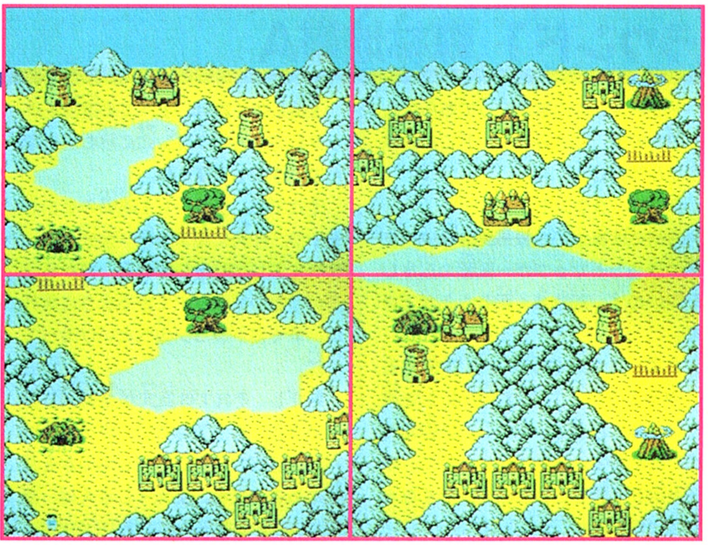
こちらも、ラウンド3。ラウンド2で右のドラゴン山をクリアすると、こちらへ進むことになる。
基本的には、ラウンド3ーAと同じなのだが、よーく見ると、マップを構成している迷宮の数と配置が違う。どちらかといえば、ラウンド3ーAの方が簡単かな？
ここでのフェアリーは、塔ではなく宮殿に出現する。宮殿のルームガーダーは、ビショプ。はっきりいって弱いので安心してほしい。ダメージを受けないようにしてフェアリーを集め、ガンガン1UPしたいものだ。
おっと、それから、このラウンド辺りから、ルームガーダーを倒さないと扉が出現しない迷宮が登場するぞ。逃げまわってばかりではダメ。テクニックを磨いて、ガンガン戦おう。



◀進路をジャマするようにして造られている柵。ここを通るには？



▶そう、ハンマーを使えばOK。ハンマーは地下室で入手せよ！



▲右上のドラゴン山をクリアすれば山岳のBへ、右下なら山岳のCへと進むことになる。また、砂漠地帯Aもドラゴン山が2つあるが、どちらをクリアしても山岳Aに進むのだ

ウィザードの棲む塔——！ 出口へ急げ、カール！

ここでは、ラウンド1、2の両方に登場する塔のマップを公開しよう。だけど、ただ載せるだけではつまらない。そこで、実際のゲーム進行に合わせた紹介を試みてみた。これを読んでもらえれば、ドラバスIIについての理解が深まるはず！

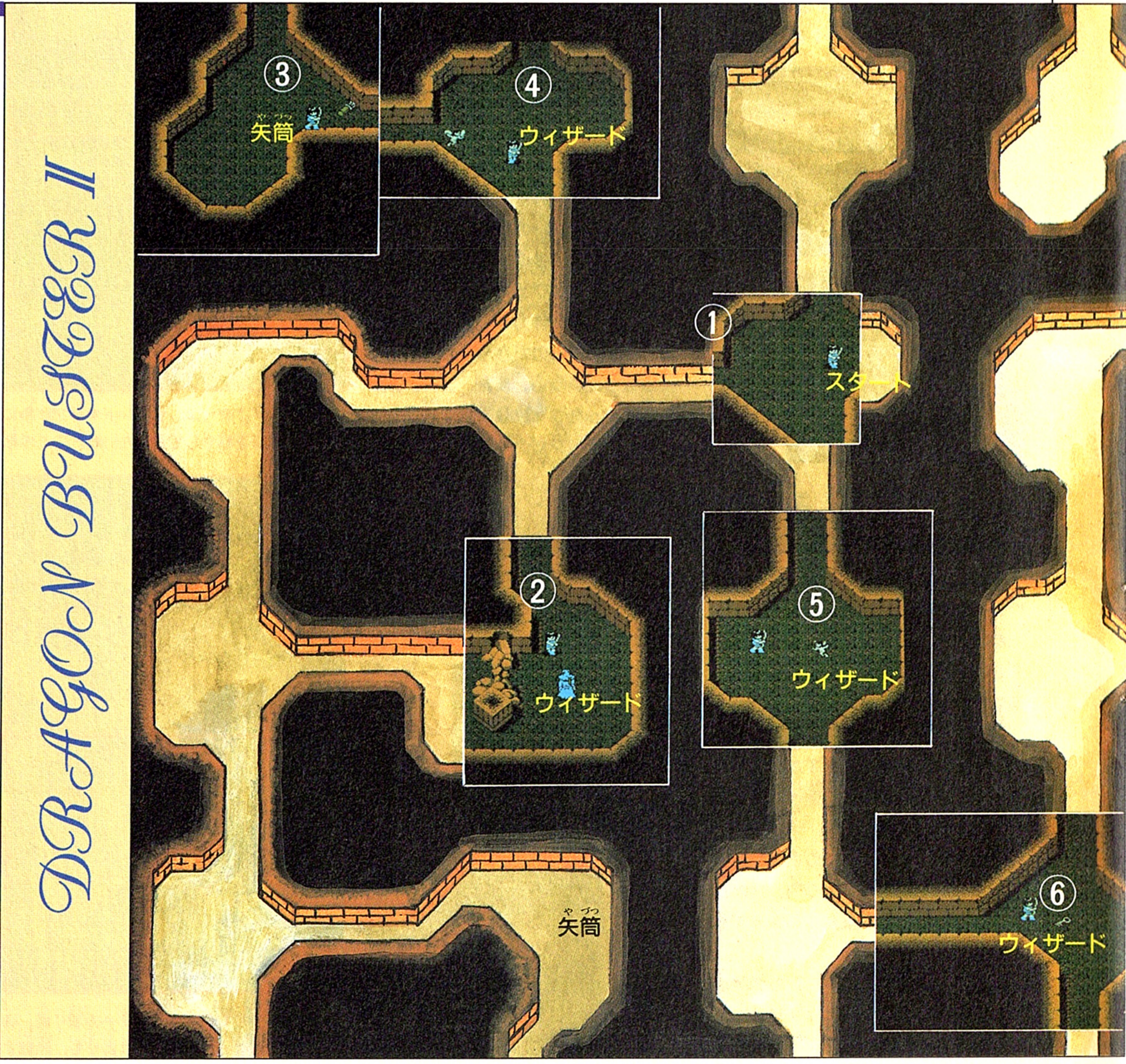
●写真①：この塔は、スタート地点からして道が北、西、南の3方向に分かれている。どちらへいったら良いのかが判らないキミは、とりあえずは西へと進むことにした。

●写真②：十字路にさしかかったキミは、再び進む方向に迷う。と、耳を澄ませば、何か音が聞こえてくるではないか。その正体を確かめようと南へ進んだキミは、突然出現したウィザードと戦うはめになった。

●写真③：ウィザードを倒したが、まだ安心はできない。西へと進み、そこで南へと曲がる。さらに進むと、そこには矢筒が落ちていた。矢は数に限りがある。拾っておいて損はないだろう。

●写真④：通路に沿って東へと進むキミは、再びウィザードに遭遇する。それを倒した時に、ルームガーダーが近くにいると物音が聞こえることを悟るのだった。

●写真⑤：南へと進むと、そこは先ほど通ったはずの十字路だった。キミは一度スタート地点へと戻り、そこから今度は南へと進む。物音が聞こえた。近くにルームガーダーがいるはずだ。↗



ワンダリング・モンスター、フィクスト・エンカウンター、そして竜！

ワンダリング・モンスターとは、文字通り「彷徨える怪物」のこと。どのモンスターが、どこに出るかが完璧に判っていたら楽しくないよね。だから、コイツの登場。思わぬ場所で思わぬモンスターが出現するのだから、プレイヤーとしては気が抜けないのも頷けるところ。

ドラバスⅡでは、あまり頻繁に現れないのが少々残念。

対して、ルームガーダーは、必ず部屋に現れる。まあ、部屋の番人っていうぐらいだから当然といえば当然か。このように、出現する場所が決められているのを固定遭遇――フィクスト・エンカウンター、またはプランド・エンカウンターと呼んだりもする。RPG用語だね。



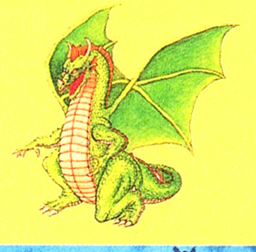
▼前半は大したことのないR・Gも、後半は手強いぞ

▲シーフとリーペン。嫌なキャラだ

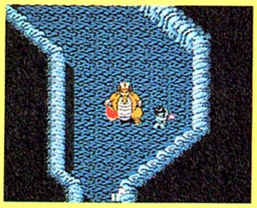
そして、忘れてはいけないのが、このゲームのもうひとつの主役(?)であるドラゴンだ。

ドラバスでのドラゴンは悪役。正邪の剣を持ち、魔物たちの王として君臨している「ドラゴンキング」が最後の敵なのだ。

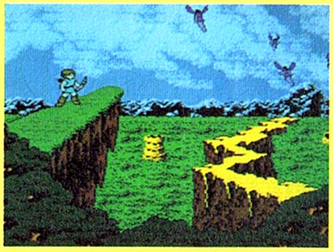
手中に収めた者の心により、正義の力にも、また悪の力にも強い魔力を表すという伝説の剣――。キミは、これを取り戻すことができるか？



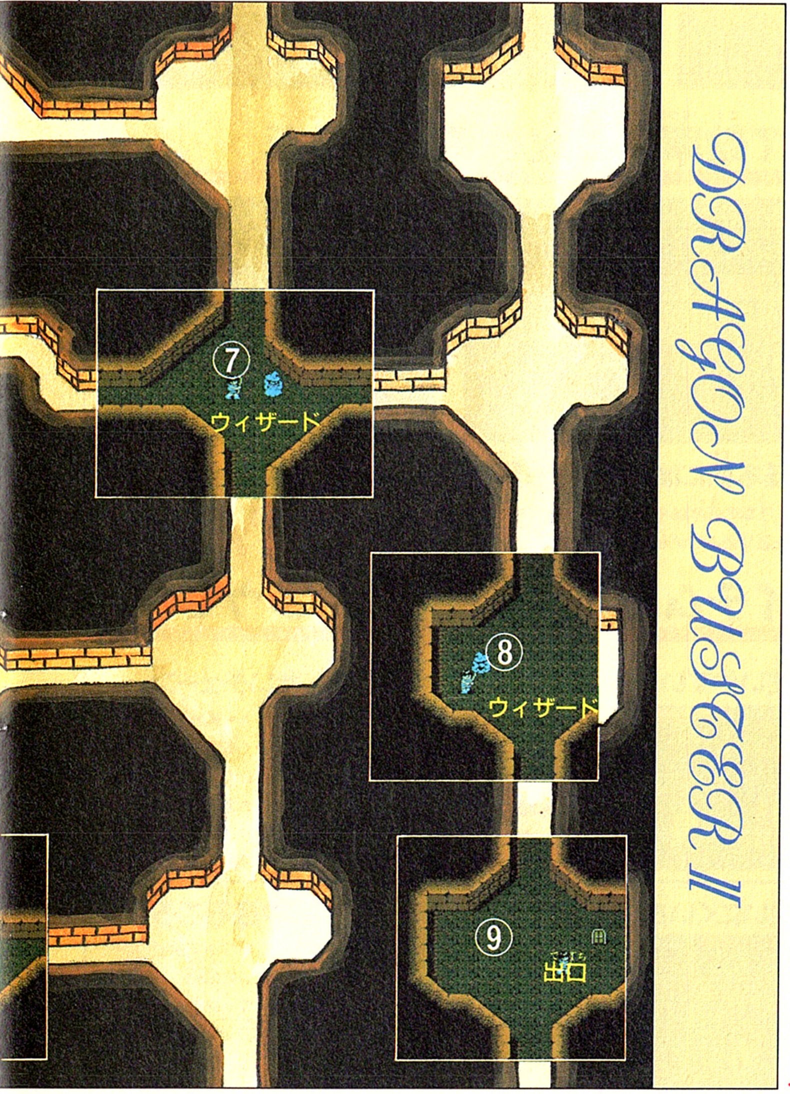
◀前作よりも凶暴化したドラゴン。弱点を狙って戦え



◀ドラゴンとの対決！弱点を攻撃すると、そこが赤く光る。いけ！



▲見事にドラゴンを倒すと、こんなに美しいグラフィック画面を見られる。感激



ふいをつかれなければ、ウィザードなどは敵ではない。倒したウィザードに囚われていたフェアリーが、傷ついたキミの身体を治療してくれた。

●写真⑥：そこから南へ、次の角を東へ折れると、またしてもウィザードが出現した。キミは無事にそれを倒し、その亡骸からカギを見つける。

●写真⑦：あとは出口を探すだけのキミは、5人目のウィザードも倒し、東へと進むのだった。

●写真⑧：出口が見つからないキミ。その焦りが、ルームガーダーの発する音を聞き逃がした。闇からウィザードが飛び出した。

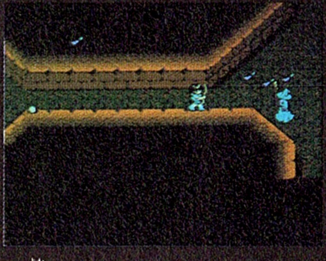
●写真⑨：出口があった。先にウィザードの亡骸から見つけたカギを使って開ける。薄暗い迷宮に、陽光が差し込む。広がる緑が眩しい。外へと足を踏み出すと、今、探索していたばかりの塔が音もなく消滅した。幻だったのだろうか？　と、キミは思う。遠くにドラゴン山が見える。そこに辿り着くには、あと幾つの迷宮を抜けなければならないのか。判らない。だが、やらなければならないのだ。

魔法使いのう・ん・ち・く♡だっ！

ウィザードってのは、日本語でいうところの「魔術師」なんだけれど、それじゃ、メイジは日本語では何て書くの？　と訊かれると困る。小説や一部のRPGでは、魔道師だとか妖術師だとか使っているが、実のところ、適当なんだよね。だから、魔法が使えるのなら「魔術師」。そう思っていい。



◀後半の魔剣を操るウィザードは、出現位置を把握することが大切



▲弱かったルームガーダーも、ラウンド4ぐらいから手強くなってくる

少しばかりスペースが余っているので、ここでは「魔術師」に相当する英語を幾つか書いておこう。

メイジ、マジシャン、ネクロマンサー、ウィッチ、ウォーロック、イリュージョニスト、コンジャラー、エンチャンター、ソーサラー、ゴエティックなどなど。ドルイドってのは少し意味が違うので注意ね。



ダウンタウン熱血物語

このところめっきり春めいてきて、ポカポカと暖かい今日この頃ですね。そんな陽気に負けじと、元気なゲームが飛び出します。モロモロの新機能を備えて、ACGのニュースタイルを切り開く、くにおくんどえ～す。

文／S-MAN

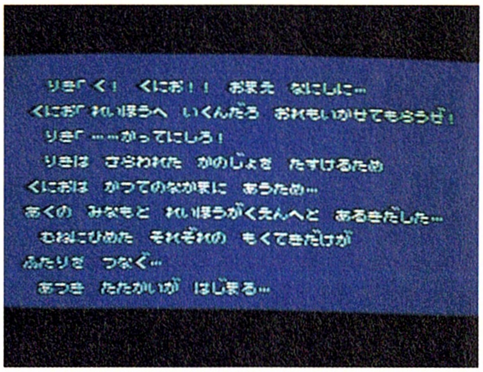
新機能満載のくにおくんスペシャル仕様だ！



前作「熱血硬派くにおくん」の流れをくみ、新たな機能を満載した1本なのだ。あのバリエーション豊富な技はそっくり生かされ、ハンパなヤツらをビシバシとブッ飛ばす快感は健在。しかも、ショップで買い物をしてパワーアップできるというRPG的な要素も加わったから、作戦次第でかなり攻め方に変化がつく。ステータスだって、ちゃんとついてるしね。ゲーム途中でも難易度設定が変えられたり、ターボファイルに対応してたりと、新時代のACGをリードするにふさわしい内容を備えてるのだ。

今回は、くにおファンのキミに贈る、発売直前「実戦テク特集」だ。ソフトを買ったら、すぐにこいつを試してみてくれ～ぃ！





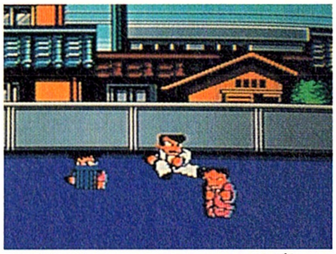
▶今回の主役は、くにおのライバル・りき。2人同時でプレイしよう！

必勝テクニック❶　敵の動きに合わせて効率よく攻めていくのだ

まずは、アクション面での基本必勝テクからいってみよう。とにかく、技が豊富にあるのはいいとしても、それを使いこなさなきゃナンも意味がないと思うんだ。その前に、敵の動きに見合った最も基本的な戦い方を知っておくのが先決だよね。ボスは別格にしても、ザコキャラはある程度同じようなパターンの動きをする。そこで、敵への近づき方のコツをつかむんだ。ボスの場合は先手必勝。心してかかろう！



斜め位置からすかさず攻撃
敵は直線的に動くので、斜め位置にかまえて、⅓くらいズレた位置から攻撃しよう



基本的にはキックで攻撃を
攻撃の基本はキックで。ジャンプキックを盛り込みながら、素早く攻め込もう



ボスは話しているうちに！
ボスと対戦するときは、MSが出ているうちにダメージを与え、連続攻撃しよう

必勝テクニック❷　落っこちているアイテムを最大限に活用しようぜ

落ちているアイテムにも、いろんな種類がある。その中で、どれが強力なのか、また使いやすいのかを見極めるのも、必勝法の大切な要素なのだ。何が手に入るのかは、ランダム出現するので見当がつかないけど、一度手にした有効アイテムは効果的に活用しよう。

木刀は臨時で使おうね



軽いので攻撃が素早く、リーチもそこそこ長い。ただしイマイチ攻撃力が弱く、ハンパにダメージを与えるだけマイナス

使いやすい鉄パイプ



木刀と変わらぬ素早い攻撃ができ、しかも強力。メインで使える戦闘能力をもっている。Ⓐの連打で攻撃しまくろう！

常時携帯したいチェーン



リーチが長いので、少し離れぎみでも相手にダメージを与えられるのだ。ハンディタイプでは、一番効果的なアイテムだ

ゴミ箱たたきは強力だ



これで殴れば強力だけど、モーションが遅いので、先制攻撃をくらう恐れがある。マッハたたきとの併用をオススメ

木箱は足場にして使おう



キックしたときのスベリがいい。それに、足場として利用すれば、段差のあるところで苦労せずにジャンプできるのだ

扱いにくい古タイヤ



投げつけたときにダメージを強く与えられるが、はね返ってきたときのヨケを計算しておく必要がある。扱いにくい

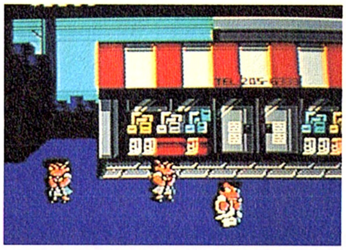
メリケンサック&石ころ



ボコボコ投げつけるには最適。メリケンサックも、石ころと同じく投げつけるほうが効果的。素手と変わらないからね

必勝テクニック③ 商店街のデータチェックをしておこう!

マップの途中途中にある商店街は、体力を回復したり、ステータスアップをしたり、またパンチやキックを強化するために設定されているのだ。もちろん、お金がなければ何にもできないけど。そこで、各商店街で有効なショップ&アイテムを事前にチェックしておきたい。前号のデータと合わせてね。





▶マッハシリーズの本は、パワーアップに不可欠だ



▶必ず数値アップのデータをメモしておこうね!

花園商店街

まずは本屋でマッハキック・マッハパンチを買おう。スクリューは高い割にはここではあまり使えないので買わないほうがいいぞ。体力回復にはすし屋だ。うに・ネギトロ巻あたりが、回復率がいい。お金と相談しながら、効率よくね!

緑町商店街

くつ屋の野球スパイクは、キックのパワーアップに直接効果がある。そしておもしろいのは、魚だ。魚を握りしめると、なぜかステータスアップするんだよね。値段は安いから、試してみてもいいかもよ

桜町商店街

ここの本屋はいかがわしい本ばっかり売ってるみたいに見えるけど、意外とステータスアップに役立つのでチェックを。そして、薬屋のスッポンパワーは、いつでも持っていたい体力回復剤だ。買いだめしよう

星の丘商店街

2つめの本屋に売っているマッハたたき。これがかなり効くんだ。マッハパンチよりも、むしろこっちを重点的に使いたいね。ここから先はかなり手強いから、準備を万全整えて、気合い入れていくっきゃないぜ

「ふつうモード」を選択して、ゲーム開始だっ!

初心者の場合は、当然「やさしいモード」から始めるのが普通なんだろうけど、少しプレイしてみると、やっぱりカッタルさが感じられてくると思うんだ。まっ、多少ACGに心得がある人なら、最初から「ふつうモード」でプレイしたほうがいい。また、「むずかしいモード」は極致の難しさなので、むやみにプレイしてみても、悲しい思いをするだけ。ここでは、「ふつうモード」の攻略法を紹介していこう。



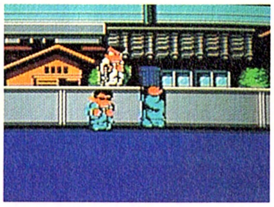
2PLAYでやるときには、協力するのかジャマしあうのかをモードで選択できるので、最初によく相談してから始めよう。仲良く遊ばなくちゃダメだよっ!

SECTION.1 花園高校~花園町

ここはりきの母校・花園高校だ。ゲームはここからスタートする。最初はたぶん坂宿商業の連中が襲いかかってくる。こいつらはダッシュで近寄ってくるから、サッとかわして攻撃を!



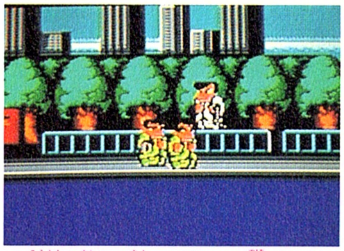
▲猛ダッシュでいきなり襲いかかってくる坂宿商業の生徒。ススッとかわして、キックをおみまいだ



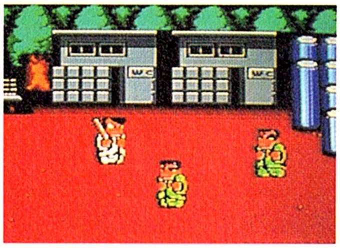
▲塀に上って、敵が集まったところを見計らい、敵の真横に降り立って速攻する方法もあるのだ!

SECTION.2 花園町~花園第3公園

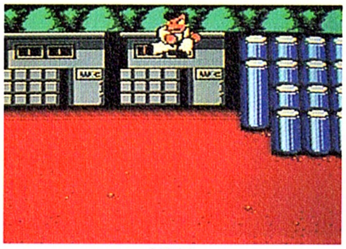
花園商店街を抜けると、花園町の街路に出る。このエリアは、花園第3公園という重要な場所があるんだ。公園で出現する小ボスの木下は、ある条件をクリア(右コーナー参照)しないと出てこない。絶対に忘れないでね!



▲公園の周りの柵は、塀よりも昇りやすいので、有効に利用しよう。飛び降りなくても、上からそのまま攻撃できるしね!



▲公園の中は、最初はザコキャラしかいないんだ。スペースが少し広いから、練習のつもりでいろいろ技に挑戦できるぞ!



▲ダッシュでやる三角跳び。ジャングルジムを使って、練習しよう。狭い場所なんかだと、けっこう使える技なんだぜ!

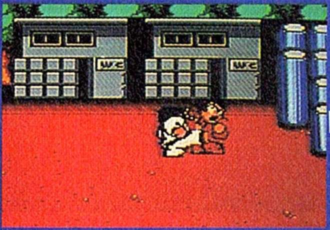
木下を倒すことをお忘れなく!

先のほうのマルカ運送配送庫の中に、西村っていう小ボスがいる。こいつを倒すと、公園で木下が待っているという情報を聞けるんだ。西村を倒したあとには、必ずこの公園に戻ってきて、四天王のひとり・木下をやっつけよう。

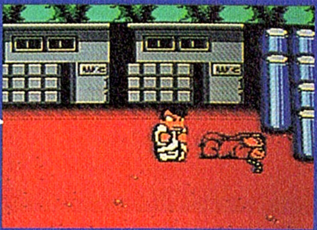
こいつの場合、ハッキリいってロだけ。デカいこというわりには、たいしたことないぞ。連続攻撃で楽勝だぜ!



▲西村は、消えるまぎわに、木下に関してのMSを言うぞ。一応聞いといてね



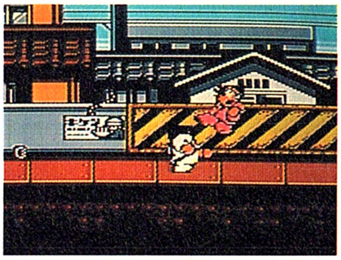
▲いたいた、こいつが木下だ。テロテロとしゃべってる間に、1発くらわせよう

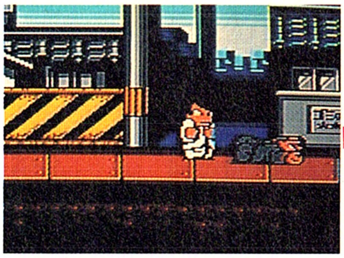


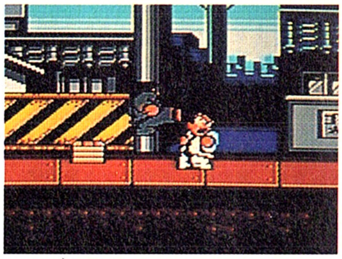
▲倒れているときにすぐ横で待機しておいて、起き上がったらすかさず攻撃だ!

SECTION.3
花園町

花園町のラストでは、小ボスの沢口が待ち構えている。こいつは白鷹工業のNo.2を名乗る男なんだけど、まぁロほどにもないヤツって感じ。倒しても、そのあと何回も出てくるから、お金集めに利用しちゃうのも手だね。

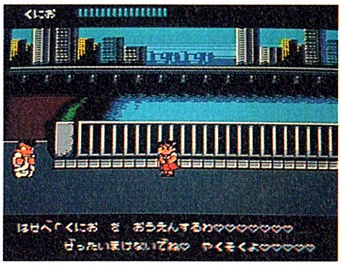

▲工事現場は足場が悪い。通路が狭いうえに、落ちるとアウト。慎重に行動しよう


▲こいつが沢口だ。ゴニョゴニョ言ってる間に、1発。すぐ倒れるから楽勝だね！

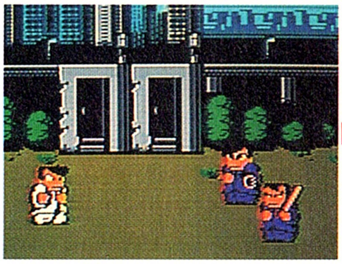

▲だけど、倒れてるときに油断しちゃいけない。構えてないと反撃されるぞっ！

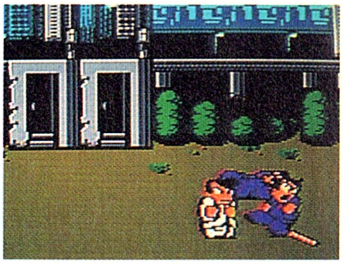
SECTION.4
新宝川・花園大橋

花園大橋では、ちょっとしたイベントがあるのだ。なんと、敵の冷峰学園の女子生徒・長谷部さんが、くにおたちを応援してくれるんだ。ダブドラ兄弟の情報をくれるので、しっかと覚えとこう。橋の裏側には小ボスがいるぞ。



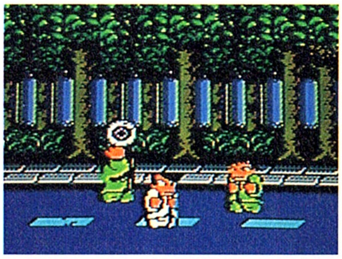
▲長谷部さんは、くにおたちの唯一の味方だ。女の子に応援されるとウレシイね！

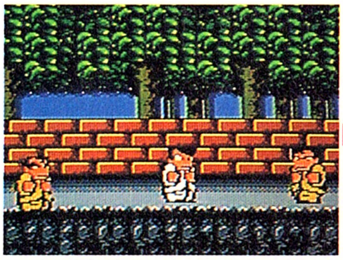

▲橋の裏側には、小ボスの上条と山本が潜んでいる。奥の上条のほうから攻撃しよう

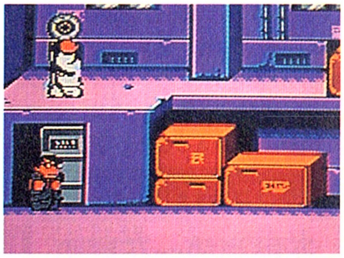

▲上条を倒してもすぐにお金は出ないから、かまけずに山本に攻撃をしかけよう！

SECTION.5
緑町～マルカ運送配送庫

このへんは沼丘工業のシマだ。こいつらの特徴は、武器の使い手だってことだ。アイテムで攻撃してくるので、ウカウカしてらんないぞ。そして、例の西村の待つ、マルカ運送配送庫。ここは、ジャンプテクが問われるのだ！


▲塀などがない平坦な地形なので、確実な攻撃を強いられる。逃げ場はないぞっ！

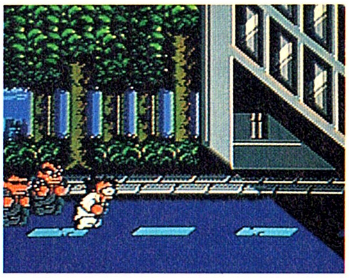

▲工事現場と同じく落ちるとアウトのマルカ運送配送庫付近。建物の中に西村がいる


▲ジャンプは、ダッシュしながら跳ぶと高く跳べる。西村は、上から降りて攻撃を！

西村を倒したら、必ず花園第3公園に戻って木下を倒しにいこう！

SECTION.6
マルカ運送廃ビル

このあたりからは、敵の攻撃が今までよりも格段にパワーアップしてくるのだ。スピードもかなり素早く、常にダッシュ状態じゃないと、逃げきれないぞ。しかも、後ろから襲いかかってくるヤツが多い。気合いを入れ直そう。

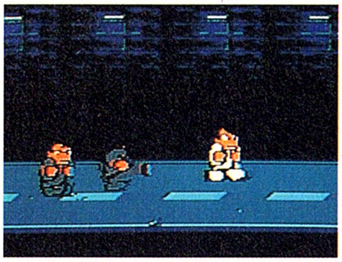

▲マルカ運送廃ビルのエリアに入ると、後ろから襲ってくる連中が多くなってくる。戦わずに、ダッシュで逃げるのも手だ

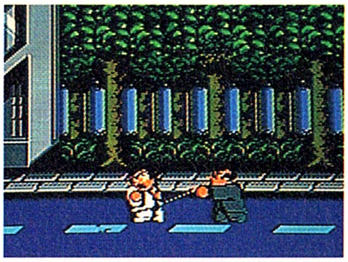
ここはどこ???

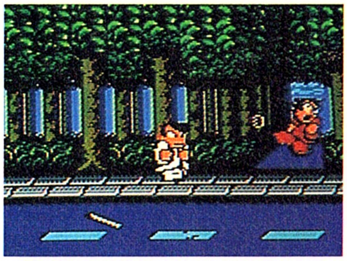
マルカ運送廃ビルの中で暴れまくってたら、なぜかヘンテコな入口が出現してしまったんだ。何でこんなところに扉があるのかな？ 実際に、キミたちの目で確かめてみてね！

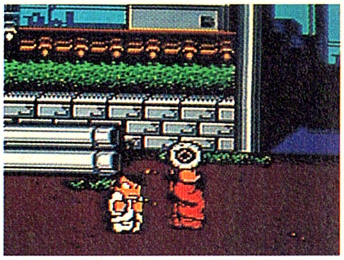
!?


▶入り口は、マルカ運送廃ビルの途中に出現した！


▲マルカ運送廃ビルの中は、トンネルのような場所だ。うす暗くてちょっと不気味。謎の店に立ち寄る気がないなら早く出よう

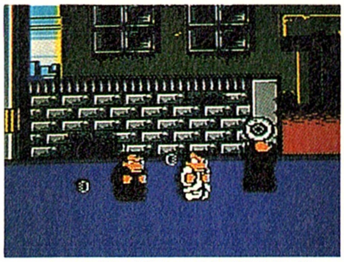

▲ここで白鷹工業のヤツらに出くわすと、ちょっとやっかいだ。動きがつかみにくいうえに、打たれ強いときてるからね


▲ここで立ち塞がるのは、四天王の1人・望月だ。動きがやたらと早いぞ。先制攻撃&連続攻撃で、スキを与えないように！

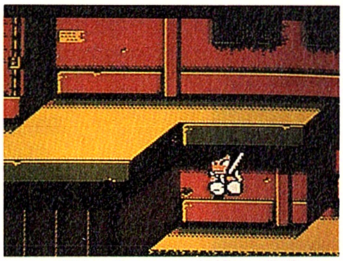

▲この平は、武器の使い手なのだ。武器を持たせるとヤバイから、なるべくアイテムの近くで戦わないようにしたい

SECTION.7
小林産業工場跡

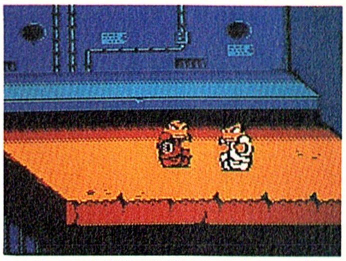
さあ、ここからは後半戦だ。このエリアを抜けてしまうと、もう後には引けないのだ。小林産業工場跡の内部は、足場が非常に悪いぞ。もちろん、落ちればあの世いきだ。そんなところで小ボスと戦わないといけないなんて……。



▲このウス汚い建物が、小林産業工場跡だ。又川工業のダッシュジャンプ攻撃に注意！



▲この段差を降りたら、後戻りは大変なのだ。一応、考えてみたほうがいいね



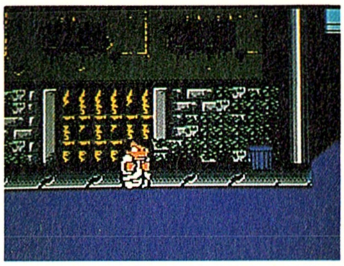
▲小ボスの小林と対戦するときは、絶対に谷側に背を向けてはいけない。落ちるぞ！

もし買い忘れたアイテムがあったら、いったんやられよう！

買い忘れていてこの先手に入らないものといったら、スクリューやストンピングあたりだろうな。ま、必要ないといえばないんだけど。

SECTION.8
緑町～夢見町

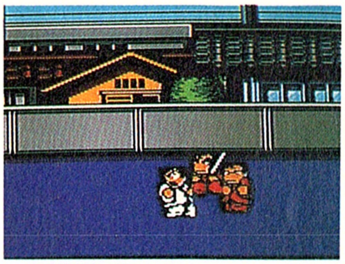
小林産業工場跡を出ると、再び緑町だ。出てすぐのところは、敵が出現しないので一安心だ。そのあとも、すぐに星の丘商店街にいけるしね。商店街を抜けると、そこはもう夢見町。風呂屋の前には、また上条と山本がいるぞ。



▲小林産業工場跡を出たところには、敵の気配はない。珍しいこともあるんだね



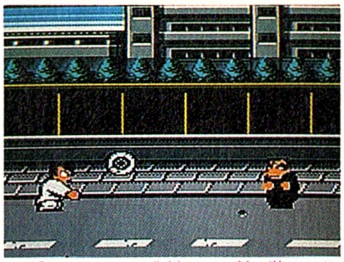
▲また性懲りもなく現れた上条＆山本の迷コンビ。軽くモンでやってくれぃ！



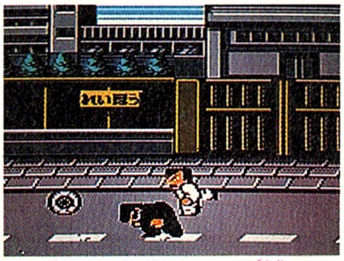
▲冷峰学園に近いとあって、みんな必死で抵抗してくるのだ。ひるまず突き進め！

SECTION.9
冷峰学園

ここが最終目的地・冷峰学園だ。校門の前で、ワラワラと行く手を阻むのは、宝陵高校の猛者ども。ヤツラは素手の戦いが得意なので、接近戦になるとツライぞ。アイテムをうまく利用して、遠隔攻撃で対抗しようぜっ！



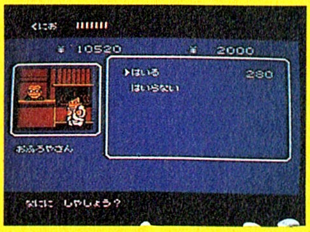
▲古タイヤなどを利用して、少し離れた位置から攻撃するように心掛けよう

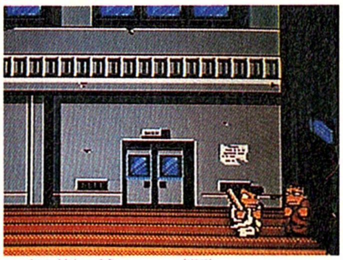


▲門番として待ち構えるのは、豪田だ。こいつの頭突きは強烈だぞ。気をつけろっ！

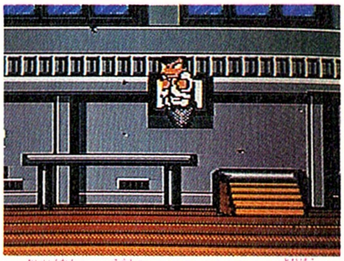
風呂屋に入ろう！

風呂屋は、たった280円で体力30気力15も回復できるんだ。ここでなら、ラクに気力全快にできる。気力が高いと、ダウンしても立ち直るよ。

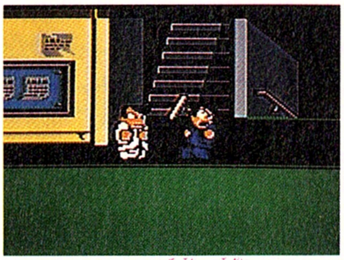




▲体育館の右すみに、鬼塚がいる。ヤツを倒せば校舎の中に入れるぞ



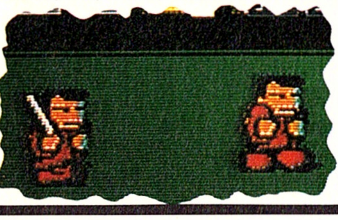
▲体育館から校舎にいくには、この跳箱とバスケのゴールを利用するんだ

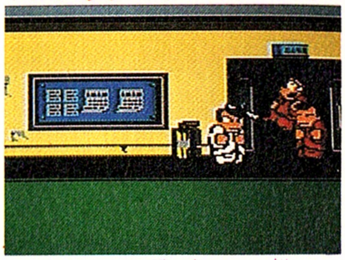


▲３Ｆには、かなり手強い五代がいるのだ。武器を使わせないように、先制攻撃だっ！

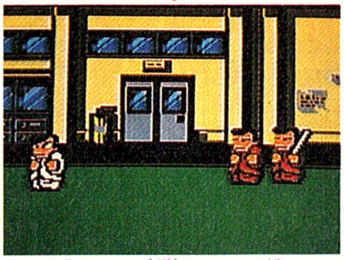
いよいよダブドラ兄弟との対決のときがきたぞっ!!

やっと４Ｆについたぞ。さて、ダブドラ兄弟のお手並み拝見だ。２人いるからってビビることはない。他の小ボス同様、構える位置で勝負するのだ！





▲ヤツラは、この扉の向こうから現れる。ここで待ち構えて、まず１人倒すのだ！



▲２人がかりで攻撃されるのを防ぐため、ダッシュで壁ぎわに引き寄せよう！

しかし、闘いは本当にこれで終わったのか???

ダブドラ兄弟を倒し、戦いは終ったかのように思えた。……んが！　ゲームのＢＧＭは、一向に終る気配をみせないのだ。となると、まだ何か隠されているのか???　真美ちゃんの運命やいかに……！



カセット／ナムコ／発売中／¥6500（税抜き）

MIND SEEKER



マインドシーカー

ゲームで遊びながら超能力を養成する。エンタテイメントと訓練プログラムの合体という新しいスタイルのソフトがこいつだ。監修はあのエスパー清田益章さん。はてさて、ホントにエスパーになれるのだろうか？

文／太田 穣

「超能力は誰にでもある！」とエスパー清田、叫ぶ！



では、このゲームの存在理由っつうもんをエスパー清田に聞いてみよう。「超能力ってのは誰にでもあるんだ。ただ、目覚めていないだけ。だから、このゲームはきみの体の中で眠っているエスパーへの可能性をたたき起こすためのツールってわけ。もちろん、楽しく遊びながら、ジワジワっとね」

てこと。だから、この〝マインドシーカー〟は超能力を発揮するための基礎トレーニングと超能力を鍛えながら進むゲーム部分の2つの要素からできてる。もち、トレーニング方法はすべてエスパー清田の体験から出たもの。興味津々、だろ？

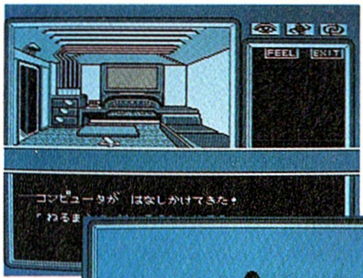


▶このようにしてエスパー清田はキミにアドバイス

ゲームは超能力の基礎から始まる

名前のインプットが終わるとキミは超能力開発センターのキミの部屋にいる。このステージがトレーニングモードといって、超能力開発のための基礎練習のためのツールとメニューがぎっしりつまったところ。で、ここでキミはエスパー清田の指示にしたがってサブコマンドウィンドから〝トリップ〟を選択する。こいつはエスパー清田がスプーンを曲げたり、念力で物を動かしたり、テレパシーをしたりする時に行う精神統一法をグラフィックで教えてくれるもの。呼吸法、精神集中法、そして秘技のホワイトボール・イメージングの3つをキミは教わる。キミがマジにエスパーを目指すのなら、こいつはシビアにやっといたほうがいいぞ。



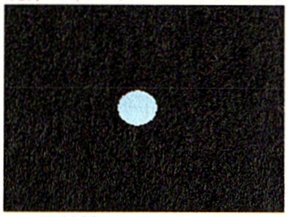


◀ゲームが始まると同時にキミはこの部屋にいる



▶呼吸法のメソッドはこんなふうにして習う

▼これがエスパー清田秘伝の超能力発揮のためのイメージング教授画面

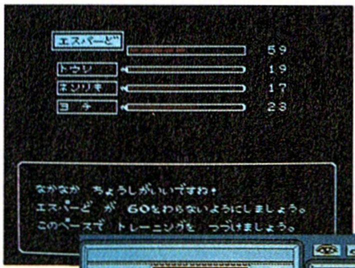


●精神統一してパワフルな集中力を発揮できる。それがエスパーの最低条件。そのためにはこの〝トリップ〟はすこぶる大切。このトレーニングを毎日するのがエスパーへの早道なのだ。

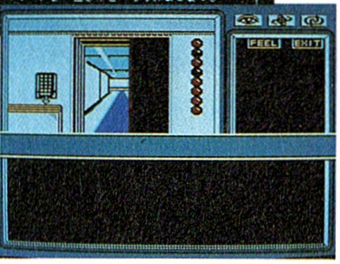
いよいよ超能力の実地訓練なのだ

〝トリップ〟を一通り体験すると、いよいよ超能力の実地訓練が始まる。キミはサブコマンドウィンドからトレーニングシステムを選択して、この開発センター内のトレーニング・プログラムを受けとるのだ。トレーニングは、念力、透視、予知の3種類。詳しい解説は隣のページでするけど、とにかく、キミがハラハラドキドキのメインイベントのゲーム世界に入るためには、このトレーニングを繰り返し、卒業試験を受けて開発センターを出てエスパー・ビギナーの資格をもらわなくてはいけない。こいつがけっこうシンドイ。まさしく、キミのエスパーとしての先天的な才能を問われる場面なのであるわけ。まあ、偶然という要素もあるので、ここは気長にチャレンジするといい。清田先生は優しいから。





◀トレーニングの成果は自動的にセーブでグラフ化



▶卒業試験直前のイベント、念力を使ったドア開け

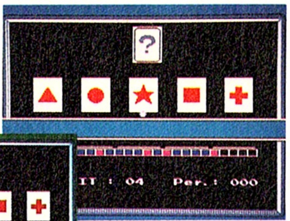
▼エスパー度40以上になると、この画面が出て卒業試験の開始を宣言



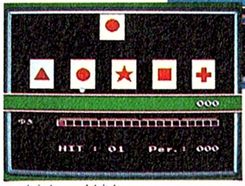
●ここでする三大超能力のトレーニングはエスパーになるための最低のツトメ。たぶん、このトレーニングシステムで90%的中の成績がとれたならスプーン曲げなんて楽々にできちゃう。

エスパーの三大超能力はこんなふうにして鍛えられるのであるぞ!

透視



▼すると、カードが裏がえるのです



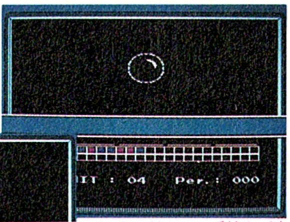
▲透視テストでは裏返しになったESPカードの模様を透視する……

透視の訓練にはこんなカードを使う。こいつはESPカードという実際にある訓練用のものを画面上に再現したもの。裏返しになったカードの表の模様が何かを下に並んでるものから選択して当てるのだ。

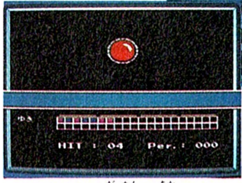
■■■■■

このESPカードというのは、超能力の研究で有名なアメリカの大学教授ライン博士がつくったもので、実際に超能力があるかどうかの判定に博士が使ってた物なわけ。けっこうマジなんだ、このソフト。

念力



▼念力が通じるとこんなふうに赤く点灯



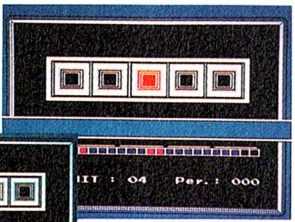
▲真ん中にある電球を念力をこめてAボタンを押して点灯させるわけ

こいつは画面の赤いランプを念力で点灯させるという訓練なのだ。もち、点灯はプログラム的には乱数を使ってるから偶然につくということもある。が、平均点を越えるにはやっぱ、超能力がいるのだ。

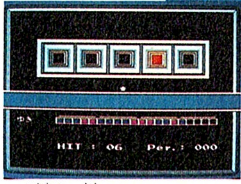
■■■■■

超能力的にはファミコンの中のCPUや電子を念力でコントロールできるかどうかってこと。この練習にノメリこむだけでもエスパーの能力は養われる。的中率80%になったらキミは正真正銘のエスパーだ。

予知



▼こいつは予知が失敗した時の画面



▲ズラリ並んだ窓のうちどれが赤く光るかをキミは予知するわけであ〜る

一列に並ぶランプのどこが点灯するかを予知するのがこのトレーニング。20回がワンセットで、そのうち4回以上的中すれば、たぶん超能力が働いてるだろうなということ。もち、目標は10回以上の的中。

■■■■■

予知ってのは魅力ある超能力だよな。学校のテストの問題が予知できたら最高だもん。でも、この予知トレーニングの的中率が80パーセントを越えたら、そんなテスト問題予知もきっとワケないはずだ。

ついにゲームモードに突入なのだ!

念力・透視・予知の3部門にわたる開発センターの卒業試験をクリアすると、いよいよRPG感覚のサイキックシティにキミはワープするわけだ。ここはゲームの要素がふんだんの、まっこと楽しくも不思議な世界であるわけ。サイキックシティにあるいろんなスポットをおとずれ、そこで出会う様々なエスパーたちが挑戦する超能力をテーマにしたイベントをクリアしながら、キミは得点であるPSIポイントを稼ぎ、11あるレベルを登っていくというわけ。ここではウラワザは通用せず。キミの超能力あるのみ!

各スポットへと移動していると、突然街の人々が話しかけてきて、超能力を試してくる…なんてことも。

要するにサイキックシティは、架空の超能力都市ってわけだ。プレイヤーはその都市の住人だね。



◀サイキックシティの中のサイパーク



◀サイキックシティのマップ。ここから目的地を選択



▶サイランドにはキミに挑戦するエスパーが

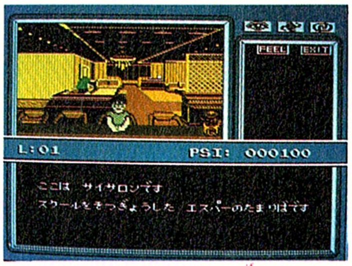
●イベントをクリアしつつ次第にレベルが上がる。それがとりもなおさずキミの超能力がスクスク育ってるということとイコールなんだよね。無限大レベルにいけばキミは完璧なエスパーだ。

サイキックシティでは、こんなにたくさんの試練がキミを待っている!

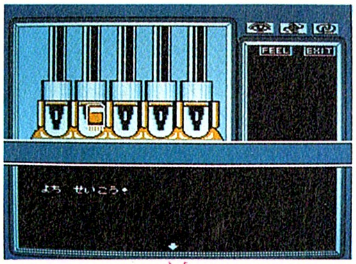
サイキックシティにはサイパーク、サロン、サイランドといったいろんなスポットがあって、キミは✚ボタンとAボタンを使っていき場所を決める。そこから様々な出来事がキミに訪れるというわけだ。では、ゲームモードの舞台となるこのサイキックシティで出会う様々なエスパーたち、そして試練をざっと写真で解説しよう。



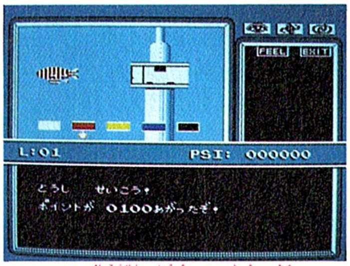
▲このオジサンもキミの超能力への挑戦者



▲ここがエスパーたちのタマリ場のサロン



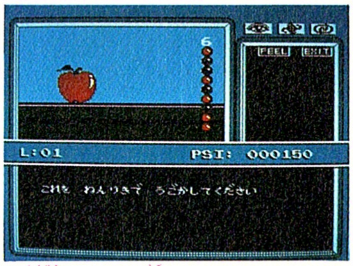
▲イベントの1つの予知ゲーム



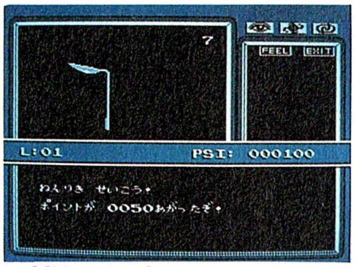
▲こいつは飛行船の色当てで予知が試される



▲箱の中の粒の数当て。透視能力が必要だ



▲念力でリンゴを動かすイベントであります



▲御存知スプーン曲げもイベントになってる!



ベースボールスター

いよいよ『ベースタ』の発売が近くなってきた!! 今回は"実践編"ということで、試合に勝つための基本的なテクニックとCOMチーム全8球団の詳細な選手データを大公開!! 敵を知ることが勝利への第1歩なのだ!

文／ミラクル大浪

COMチームに勝つことが基本だ!!

どんなスポーツゲームにもいえることだけど、ソフトを買ってきていきなり2Pでやる人はまずいない。

最初は1PでCOMと対戦して、操作とか相手の強さ、試合のかけひきなんかを指先や頭で覚えていくんだよね。で、もうけっこー上達したかなあ…と思う頃にじゃあ友だちを呼んでやってみようかってな具合になるワケ。

そのとき、上達したかどーかを判断するひとつの目安として"COMチームに勝てるか?"ってことがポイントになるよね。つまり、COMチームに勝つことが、スポーツゲームのいちばんの基本なんじゃないのかな。

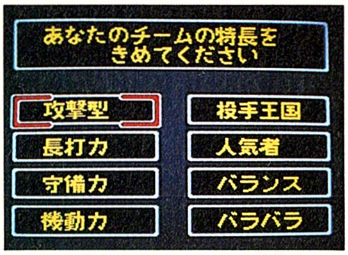
もちろん『ベースボールスター』も同じこと。自分のオリジナルチームを成長させるには、とにかく試合に勝たなきゃダメなんだ。そのためには、まず敵を知ること。敵の戦力を熟知したうえで試合に臨めば、試合展開は有利になるはず。とゆーことで、COMチーム全選手データを一挙公開しちゃう! 下段の試合テクもゼヒ参考にしてね!!



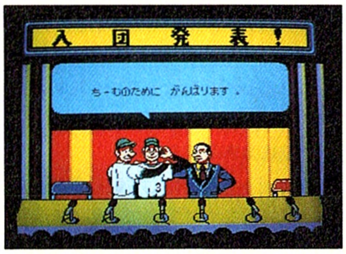
▲COMチームを操作することもできるけど、勝っても収益金は入らないのだ!!



▲リーグ戦では、個人タイトル争いも白熱!! 毎試合ごとに記録してくれるぞ!!



▲キミが作るオリジナルチームの特長は8種類。攻撃型よりは守備型の方がイイ



▲試合に勝って持ち金が増えたら、新人を獲得しよう。外人は即戦力になるぞ!!



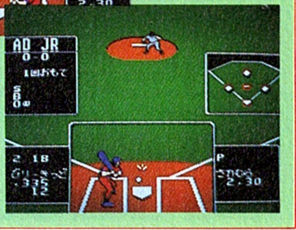
▲1チーム登録人数は18人まで。新人をとるには誰かをポイするしかないのだ!!

投球のテクニック

ピッチングは、左右にゆさぶる"対角線投法"が効果的。スピードがあまりなくても、カーブとシュートだけである程度抑えることができるのだ。ホームベースの両はしギリギリをネラえば、三振もとれるぞ。一発のある打者に対しては、ボール1～2個分はずして、かわす投球を心掛けよう!!



◀150km台のストレートを持っていても、真ん中に投げてはいけない。ボールにするくらいの気持ちで



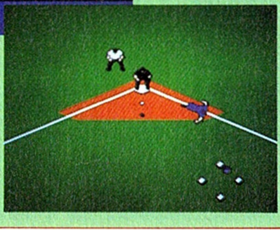
▶フォークボールを使うときは、決め球で。ただ、スタミナが減ると落ちてくれないので注意が必要

攻撃のテクニック

初回から点を取ろうと思っちゃダメ。まず、相手投手のスタミナを減らすことを考えよう。ボール球に手を出さないことと、なるべく2ストライクまで待つことが大切だね。で、スタミナが切れて球が甘くなってきたら、センター返しのバッティングをしよう。力まずに鋭くバットを振れっ!!



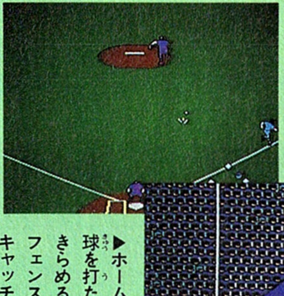
◀ボールを打つ瞬間✚キーの下を押すとアッパースイングになる。パワーがあればHRをネラおう!!



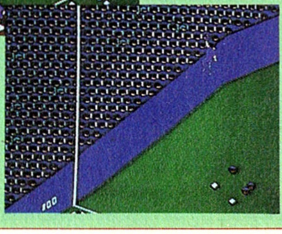
▶1番打者は"足"が必要。"はしる"ポイントが13あれば、楽に二塁盗塁できるので早めにアップ!!

守備のテクニック

フライが上がっても、あせって選手を動かす必要はない。というのは、球の落ちてくる位置と選手が少しくらいズレても、手をのばして捕球してくれるからなんだ。球が落ち始めたら、まわり込むように選手を移動させよう。ただ、内野ゴロの場合は待つより、前進して捕球するほうがイイぞ!



◀投球後、投手は守備に入るまでの約1秒間、動けない。二塁手か遊撃手のバックアップが必要だぞ



▶ホームラン性の打球を打たれても、あきらめるな!! 外野フェンスよじのぼりキャッチもできるぞ

AD あめりかん・どりーむす

平均打率	.240(3位)	ホームラン数	340(1位)
平均防御率	2.32(1位)	人気合計	131(2位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	さんだーす	二	左	14	8	12	14	4	8	.324	10
2	びりーきっど	一	右	13	8	14	10	8	6	.335	12
3	はりー	右	左	14	15	8	6	10	8	.320	48
4	まいける	中	右	14	15	2	8	12	12	.335	46
5	あいぜんはわ	左	右	14	15	6	6	10	10	.321	48
6	ぶるどっぐ	捕	右	12	13	4	6	6	8	.305	34
7	まーべりっく	三	右	11	13	6	10	6	2	.295	32
8	すかいうおか	遊	左	8	6	12	15	4	4	.275	6
代	べいだあ	／	左	11	13	4	2	8	5	.285	32
代	きっしんじゃ	／	左	12	12	6	6	14	4	.322	38
代	だみあん	／	右	12	12	3	12	4	2	.312	34
代	じえいそん	／	右	0	0	4	15	0	0	.072	0
代	りんどばーぐ	／	左	0	0	15	8	0	15	.075	0

"ベースタ"最強のチームだ!

エースみすたーぜろを軸にした層の厚い投手陣と、"パワー"ポイントがMAXのクリーンナップが超強力!! 投打ともに、まったくスキのないチームなので対戦するときには、かなりポイントを上げておく必要がある。10点取られたら、11点取れるチーム力をつけておこうっ!!



ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	みすたーぜろ	15	15	12	8	12	1.55	0	0	0	8	0	14	.150	0
先	ぶらっどしょ	15	14	10	10	8	1.43	0	0	0	8	0	8	.150	0
中	げり	7	15	8	8	11	3.20	0	0	0	8	0	4	.150	0
抑	あいすまん	4	13	8	8	15	3.21	0	0	0	8	0	7	.150	0
抑	ふぁいあまん	4	15	6	6	8	2.23	0	0	0	8	0	14	.150	0

JR じゃぱん・ろびんす

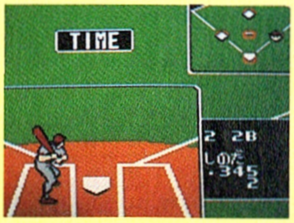
平均打率	.241(2位)	ホームラン数	143(3位)
平均防御率	2.90(2位)	人気合計	105(5位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	こぶちざわ	右	左	8	2	14	14	4	4	.295	3
2	しのだ	二	右	14	1	6	15	0	8	.345	2
3	おおなが	一	左	12	12	4	8	12	10	.334	25
4	かげむら	左	右	8	15	8	10	12	10	.284	42
5	ごうだ	三	右	8	12	8	12	15	10	.290	21
6	ところ	中	左	6	6	12	15	0	4	.264	8
7	よしかわ	遊	右	5	3	8	10	6	2	.260	2
8	もりくら	捕	右	3	3	1	15	0	4	.240	6
代	かわしも	／	左	8	10	1	2	12	15	.280	14
代	たかしば	／	右	8	6	8	0	12	2	.265	6
代	かたやま	／	右	2	1	8	15	15	1	.215	0
代	つきみ	／	右	10	13	1	0	15	8	.295	14
代	はやみ	／	左	2	0	15	15	0	4	.217	0

バランスのとれた好チーム!!

ADチームにつぐ実力派チーム。投手では、速球派と変化球派がふたりずついるのが驚異。特に、左下から投げてくるおおまがりのカーブは左打者には打ちづらい。打撃陣では、首位打者のしのだがクリーンナップの前にいるのがつらいトコロ。代走のはやみにも注意が必要だ。



ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	さわむら	15	15	12	8	8	2.30	1	1	1	8	0	8	.150	0
先	ふじ	13	13	10	15	6	2.95	1	1	1	8	0	6	.150	0
中	おおまがり	7	7	15	12	10	3.20	0	0	0	8	0	3	.150	0
抑	たけした	5	13	13	8	12	3.84	0	0	0	8	0	6	.150	0
抑	きりやま	5	15	8	6	10	2.21	0	0	0	8	0	0	.150	0

SW さむらい・うおりあーず

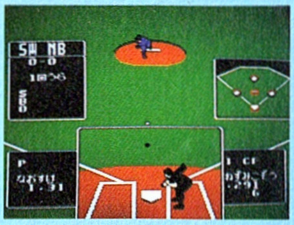
平均打率	.256(1位)	ホームラン数	125(4位)
平均防御率	3.07(4位)	人気合計	106(4位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	うしわかまる	遊	右	10	4	12	12	12	15	.321	6
2	りょうま	右	左	6	6	8	8	4	10	.295	11
3	ひでよし	三	右	13	8	4	6	10	5	.326	15
4	のぶなが	左	左	14	12	2	2	10	7	.331	20
5	いえやす	一	右	12	8	2	4	10	2	.315	16
6	ささきこじろ	二	左	10	7	9	10	3	8	.302	12
7	みやもと	中	右	8	6	10	10	9	9	.288	8
8	たけだ	捕	右	10	5	8	8	10	8	.283	6
代	きよまーさ	／	右	9	8	6	4	10	6	.265	10
代	うえすぎ	／	左	9	7	5	5	12	5	.277	6
代	せんのりきゅ	／	左	8	7	4	2	8	10	.242	4
代	げんない	／	左	7	5	4	6	8	5	.260	3
代	たじまのかみ	／	右	5	10	3	2	6	2	.234	8

ミートはNo.1の攻撃型だっ!

打率No.1チームだけあって、投手を含む全選手がコンスタントに打ってくる。目立った選手はいないけど、気のぬけない打線なのでピッチングのうまさがカギだね。終盤になると、防御率No.1投手なおすけが出てくるので、7回くらいまでには点を取って勝ち越していたいトコロ。



ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	そがのうまこ	15	15	8	7	2	2.44	4	4	2	8	0	0	.190	0
先	とおやま	10	12	10	5	4	2.95	4	4	2	8	0	0	.190	0
中	みつくに	7	12	12	2	0	3.20	3	2	2	8	0	0	.160	0
中	へいはちろう	8	10	8	7	8	5.44	2	2	2	8	0	0	.160	0
抑	なおすけ	3	15	15	12	10	1.31	2	2	2	8	2	14	.160	0

NB にんじゃ・ぶらっくそっくす

平均打率	.232(4位)	ホームラン数	107(6位)
平均防御率	3.09(5位)	人気合計	127(3位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	ねずみこぞう	中	左	8	5	15	15	8	15	.291	6
2	くのいち	左	左	7	2	13	10	6	12	.283	3
3	やひち	三	左	9	8	10	8	7	8	.307	15
4	はんぞう	一	左	10	8	12	5	6	8	.321	11
5	べんけい	捕	右	3	12	8	15	7	9	.241	22
6	いぬまる	遊	左	7	5	10	10	6	8	.280	8
7	じゅうべえ	右	左	6	6	12	12	4	6	.262	10
8	ぼんてんまる	二	左	0	0	15	0	0	0	.179	0
代	こたろう	／	右	8	8	8	8	10	8	.285	11
代	じっぽ	／	右	7	8	9	6	9	4	.259	10
代	ごえもん	／	右	5	9	6	10	5	2	.237	9
代	はやぶさ	／	左	2	2	15	0	2	10	.244	1
代	おぼろまる	／	左	2	2	8	4	2	2	.238	1

足を使った機動力野球がウリ!



〝はしる〟ポイントがMAXの選手が4人もいるっ!!先頭打者ねずみこぞうを出塁させたら、1点は覚悟したほうがイイかも!? 全体的に長打力のあるチームではないので、機動力をコロすことを考えよう。そのためにはまず、捕手と三塁手の〝まもる〟を上げておくとイイね。

ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	さすけ	13	10	12	8	2	2.13	0	0	8	8	0	12	.150	0
先	さいぞう	12	12	10	2	6	2.41	0	0	8	8	0	8	.150	0
中	はちすか	5	11	2	5	5	3.14	0	0	12	8	0	4	.150	0
中	いがのぼんど	8	13	6	14	0	4.44	0	0	15	12	0	7	.150	0
抑	さんだゆう	3	14	13	6	8	3.32	1	4	0	0	0	4	.150	0

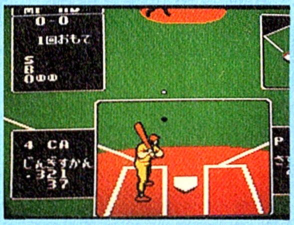
YM ようかい・もんすたーず

平均打率	.226(5位)	ホームラン数	112(5位)
平均防御率	2.93(3位)	人気合計	58(7位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	からすてんぐ	中	左	7	4	11	12	2	2	.288	5
2	ざしきわらし	二	右	6	3	11	12	8	2	.267	2
3	あかおに	右	左	7	7	6	12	3	4	.275	14
4	えんまだいお	一	左	8	12	3	10	9	8	.289	28
5	あおおに	左	右	7	7	6	12	3	4	.275	14
6	ぬりかべ	捕	右	3	8	1	15	6	2	.232	12
7	かっぱ	三	右	4	2	8	12	1	1	.260	2
8	もぐらおとこ	遊	右	3	1	4	15	1	1	.243	2
代	ふらんけん	／	右	3	12	1	8	12	9	.235	18
代	たたみおとこ	／	右	2	10	1	13	12	4	.233	8
代	どろたぼう	／	左	3	7	10	8	4	2	.248	4
代	のっぺらぼう	／	右	6	1	15	15	8	3	.252	2
代	やまんば	／	左	2	1	15	8	6	2	.225	1

鉄壁の守備をほこるチーム!!



なんといっても全選手の〝まもる〟ポイントが8以上ってのがスゴイ!! ぬらりひょんを始めとする投手陣もなかなかイイ。これだけ守りが固いと、大量得点は望めないので、1点ずつ確実に点を取ることが肝心。投手戦になることは必至なので、つまらないミスは避けたいね!

ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	ぬらりひょん	14	8	3	8	0	2.05	0	0	0	12	0	2	.150	0
先	どらきゅら	13	13	8	8	8	2.35	0	0	0	14	0	8	.150	0
中	すなかけばば	7	8	7	2	6	3.20	0	0	0	8	0	4	.150	0
中	あかなめ	7	11	6	2	12	3.84	0	0	0	8	0	0	.150	0
抑	あずきとぎ	6	12	7	3	8	3.21	0	0	0	9	0	0	.150	0

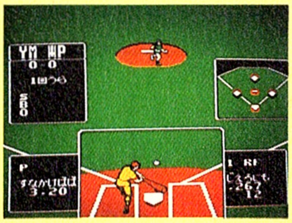
WP わーるど・ぱわーず

平均打率	.222(6位)	ホームラン数	185(2位)
平均防御率	3.21(6位)	人気合計	53(8位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	じえろにも	右	右	6	10	6	6	8	5	.267	12
2	かすたー	左	右	6	9	5	6	6	4	.263	10
3	あれくさんだ	三	右	10	12	0	0	6	3	.305	34
4	じんぎすかん	捕	右	10	12	0	0	10	4	.321	37
5	しーざー	遊	右	3	14	2	5	7	3	.233	22
6	ぶるうたす	二	右	4	8	4	6	6	2	.262	11
7	なぽれおん	中	左	3	6	5	7	1	1	.232	4
8	ばすこだがま	一	右	2	2	0	0	5	0	.188	0
代	たいたん	／	右	11	6	12	6	6	6	.265	5
代	ぽせいどん	／	左	2	15	1	1	1	1	.139	35
代	ねるそん	／	左	7	14	2	5	6	6	.257	6
代	るい	／	右	4	12	2	6	8	8	.244	7
代	らすぷーちん	／	右	7	7	10	6	10	6	.268	2

長打力はあるが確実性がナイ!



名前の通り、長打力がウリ。しかし、打率が低く確実性に欠けるので、かわすピッチングを心掛ければそれほど打たれないだろう。投手陣でイイのは先発のふたりだけ。前半抑えこまれても、あきらめずに後半に望みを託そう。足を使った攻撃も、ほとんどしてこないぞ!!

ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	げんとく	14	9	10	4	0	1,73	0	0	0	8	0	0	.150	0
先	そうそうさま	13	12	6	10	0	1.41	0	0	0	8	0	0	.150	0
中	かんう	8	10	8	6	6	3.14	0	0	0	8	0	0	.150	0
中	ちょうひ	6	12	4	4	0	4.44	0	0	0	8	0	0	.150	0
抑	こうめい	8	9	12	8	8	5.32	2	2	2	8	2	4	.150	0

FH ふあんたじい・ひろいんず

平均打率	.214(7位)	ホームラン数	56(8位)
平均防御率	4.49(8位)	人気合計	202(1位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	もも	三	右	6	2	8	8	0	13	.264	1
2	しずか	二	右	3	0	4	4	0	12	.228	0
3	べら	右	左	8	8	6	5	6	2	.295	10
4	きゃんでー	左	右	9	4	5	2	6	12	.272	4
5	ぶるまあ	中	右	5	7	6	6	4	13	.255	9
6	どらみ	捕	左	3	6	0	8	0	10	.230	7
7	はにい	一	左	4	4	10	8	0	8	.214	4
8	まみ	遊	右	2	0	0	12	0	15	.213	0
代	しのぶ	／	左	0	12	0	0	7	13	.091	10
代	じゃいこ	／	右	3	7	2	4	2	10	.265	6
代	えっちゃん	／	左	6	2	8	6	6	9	.267	0
代	きょうこ	／	右	8	0	5	2	5	15	.288	0
代	うらん	／	右	2	5	6	6	4	10	.222	5

女のコばかりの人気者チーム

投手陣、打撃陣ともに低レベルながらも人気だけはダントツの1位!! 収益金をかせぎたいなら、このチームと対戦しよう。エースらむさえ打ち崩せば、あとはラク勝ペース。打者もべらだけをマークすればいい。でも、女のコだからといって手をぬくと痛い目にあうぞっ!!



ピッチングオーダー

タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	らむ	13	14	14	8	0	3.80	0	0	0	8	0	15	.150	0
先	ぴーこ	15	9	8	6	4	4.15	0	0	0	8	0	12	.150	0
中	どろんじょ	8	15	0	2	0	4.80	0	0	0	8	0	8	.150	0
中	みなみ	6	8	10	4	0	4.84	0	0	0	8	0	15	.150	0
抑	まこ	3	9	14	6	8	4.80	0	0	0	8	0	10	.150	0

SB えすえぬけい・ばたりあんず

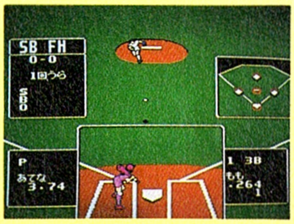
平均打率	.202(8位)	ホームラン数	66(7位)
平均防御率	3.97(7位)	人気合計	59(6位)

バッティングオーダー

打順	選手名	守	席	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
1	てっぽうたま	中	左	4	1	12	8	0	0	.247	1
2	そくたつ	遊	右	3	3	10	6	0	0	.245	2
3	らるふ	右	右	5	4	5	4	0	8	.276	6
4	せんぷうき	一	右	0	12	2	0	0	0	.161	14
5	ぶれーき	三	左	2	7	0	0	0	0	.175	10
6	たまひっぱり	左	右	4	0	7	6	0	0	.235	0
7	しいけんす	二	左	2	3	8	6	0	8	.228	2
8	いたたろう	捕	右	2	8	0	2	13	0	.183	10
代	くらーく	／	左	6	8	0	0	0	4	.255	6
代	ちょうすけ	／	右	3	5	4	4	0	4	.247	4
代	たんく	／	右	0	8	0	0	6	0	.142	8
代	ぬうばあ	／	右	8	0	0	0	0	1	.250	0
代	しど	／	左	4	3	5	5	4	4	.234	3

レベルの低い弱少チームだっ!

練習用にはもってこいの弱少チーム。4番打者せんぷうきの、であいがしらの1発だけを注意しよう。守備力がかなり弱いので、セーフティバントや盗塁など足を使った攻めが効果的。ただ、終盤までもつれた場合、はちじはんのフォークボールには絶対手を出しちゃダメだぞ!

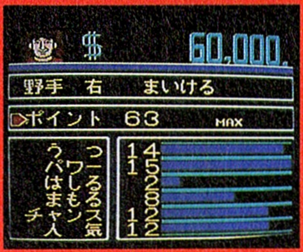


ピッチングオーダー

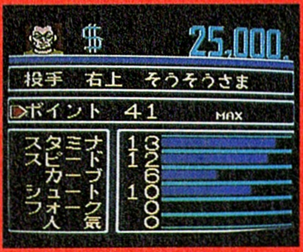
タイプ	選手名	スタミナ	スピード	カーブ	シュート	フォーク	防御率	うつ	パワー	はしる	まもる	チャンス	人気	打率	ホームラン
先	あてな	13	6	10	6	8	3.74	0	0	0	8	0	15	.150	0
先	ぴーたま	12	8	2	6	0	3.75	0	0	0	8	0	3	.150	0
中	はえたま	6	3	2	4	0	5.20	0	0	0	8	0	0	.150	0
抑	るしゃな	4	7	10	8	0	4.44	0	0	0	8	0	4	.150	0
抑	はちじはん	2	14	6	8	14	2.71	0	0	0	8	0	8	.150	0

▶能力ポイントと選手成績の関係は?

防御率や打率などの各選手の成績は、能力ポイントから計算された固定数値。ところが、COMチームに限っていえば、能力ポイントと選手成績の法則性はまったくない。能力ポイントでは勝っているのに成績をみると下まわってる選手が同チーム内に存在するのだ。対戦するときは成績だけで判断せず、能力ポイントをよく見よう!!



▲ADチームのCUは"うつ""パワー"が同じ値なのに打率はバラバラ

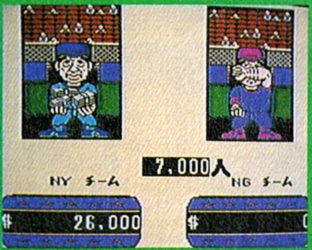


▲WPチームのそうそうさま。能力は、みすたーぜろのほうが上なのに

▶人気者は観客動員数を増やすのだ!!

人気ポイントが高いと、観客数が増えて収益金も多くなるってのはわかるよね。じゃあ、その収益金はどのように計算されるんだろう? リーグ戦の場合、(自分のチームの人気ポイント+相手チームの人気ポイント)×¼×1000で収益金がはじき出されるようになってるんだ。例えば、キミのチームの人気が41、相手がSBチームだとすると、(41+59)×¼×1000で25000$の収益金になるってワケ。

お金をガッポリ集めたかったら、人気のあるFHチームと対戦しよう。FHチームに勝ったときの収益金は、いちばん人気の薄いWPチームに比べて2～3倍にもなるんだ。キミのオリジナルチームを早く成長させたいと思うなら、まずFHチームに勝つようになろう!



▲収益金はオリジナルチームを自分でプレイして勝たないと入らないぞ!



カセット／ヘクト／5月2日発売／¥9800(税抜き)

KABUSHIKI DOUJOU

株式道場

この4月から消費税導入にともない、株の売買にもキャピタルゲイン課税というのが実施されました。あまり儲ってないワタクシにはけっこうイタイ話ではありますな。それにしても富士通株もっと上がりやがれっ！

文／タイレル辻

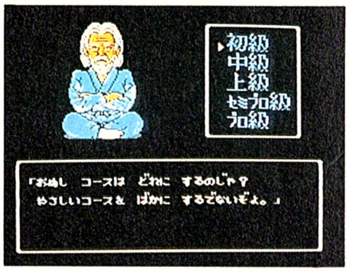
めざすはプロ級9千万円!!

コース	期間（週）	資本金額	目標金額	倍率
初　級	1年6カ月(78)	1000万円	1200万円	1.2
中　級	1年3カ月(65)	2000万円	2600万円	1.3
上　級	1年　(52)	3000万円	4200万円	1.4
セミプロ級	9カ月　(39)	4000万円	6000万円	1.5
プ　ロ　級	6カ月　(26)	5000万円	9000万円	1.8

このＳＬＧは株式を題材にした金融ＳＬＧというものなんだけど、チャートと出来高、それに会社概要だけで株価を判断して売買するという、ちょっと見にはヘンなＳＬＧと感じられる。それだけの情報で株の売買なんてできっこないじゃんか！　と思うに違いない。しかし、株の世界では、なんだかんだいってもこの３つの情報が、株の売買のタイミングを決める重要な要素になっているんだよ。このゲームはそういった、チャートの動きを分析して売買のタイミングを決める、という考え方に基づいて、株の売買をシミュレートした、と考えるといいだろう。

ゲームの内容は？　というと、まず、５段階のレベル設定があり、その中から自分にあったレベルから始めるようになる。初・中級はほんの小手調べ。このレベルで目標に達しないなんてことはまずありえないだろうて。本番はセミプロ級からだね。

表を見てもらえばわかるけど、レベルが上がるに連れて、目標額が高くなり、期間が短くなる。売買は週単位で行うので、初級で78回のチャンスがあるってことだ。これがプロ級になると、売買のチャンスは26週しかない。しかも資本金を1.8倍にするなんて、並たいていのことじゃあないね。しかも、これを年率に換算すると324％！　こ～んな利率どこさがしたってありゃしない。よっぽど運がよくなければここまではいかないだろう。運なんてあてにならないものだけど、ツキはどんな世界にも必ずあるもの。それをつかまなければ真のプロにはなれないってことだ。



▲やさしいコースというのは元手が少ないので稼ぐのに時間がかかる

過去の本物のチャートを使ってる！

それでは、ゲームのだいたいの流れを紹介しておこう。サンプルとして、上級コースをプレイしてみる。



▲数百の銘柄の中から、10銘柄がランダムで選別される

スタートすると、データとしてセットされている、数ある銘柄のデータの中から10銘柄を注目銘柄として表示してくれる。この10銘柄の中で売買をしろ、という意味なのだ。そのデータは、過去実際にあったチャートなので、相場の動きそのままを再現することができる。だから、チャートの動きや出来高が株価にどのような影響を与えているか、そして値動きのトレンドがいったいどこにあるのか、といったことがわかるようになっているんだね。



▲あまり上がりそうになかったので早めに見切りをつけて乗り換えたところ



▲乗り換えが見事的中し、目標額を越えることができた。底株を狙うのが一番だ

さて、株を買わなければいつまでたっても資金が増えないので、適当な時期に株を買う。スタート直後に株を買わなけりゃならないって事はない。ましてや全額使う必要などまったくない。これは、もし買った株が下がった場合、難平買いをするための資金をある程度プールしておかなければならないからだ。高値＋安値÷２すれば、平均単価が下がるでしょ。これがナンピン買いね。買い、売りの判断は、右ページを参考にして判断してほしい。

それから、設定としてブラックマンデー（株が暴落した日）まで入ってるので、10月近辺は一応注意しておいた方が無難かも知れない…。もし、ブラックマンデーの年と見やぶったなら、とにかく買いを入れて、10月にすべて売るといった方法をとるといいだろう。



▲上級でプレイ中。とりあえず幅広く買いを入れたところ

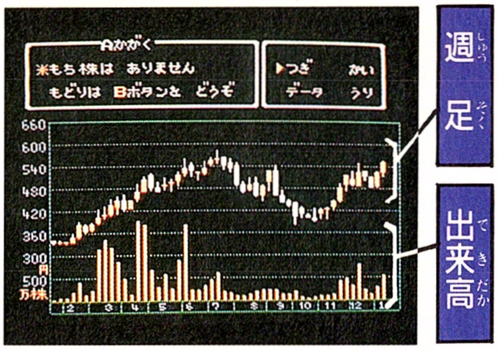


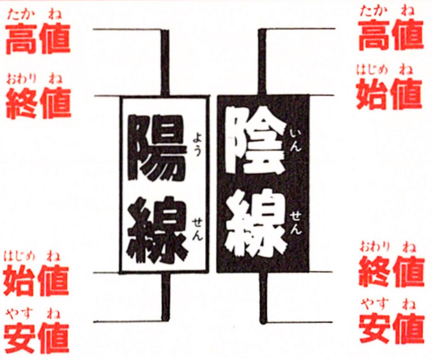
▲たまに株の世界の格言を聞かせてくれる。ほんとに底は長いんだよなあ…



▲目標額を越えると、今までの銘柄の実際の名前を教えてくれる

ケイ線の動きを分析して、株価を予測する！





それではケイ線、つまりローソク足の見方を解説しましょ。陽線は値が上がってる時に、陰線は下がってる時に使う。株の取引は午前9時〜11時までが前場、午後1時〜3時までを後場として行っていて、その日に初めて付いた値段が始値となるんだ。取引が始まると時間内で値が上下する。例えば、1500円の始値で売られて、一時1470円まで下がったけど、一転買われて1550円まで上がった。その後また売られて、最後は1530円だった場合、始値1500円、終値1530円、高値1550円、安値1470円、という具合になる。終値が始値を下回ると陰線になるんだ。

❶下カゲ線(陽)



それでは、ケイ線の形による値動きを見てみよう。まずは高値と終値が同じ場合の下カゲ線から。これは今後値が上がるんじゃないか？ ということを示唆している。それはなぜか？ 高値と終値が同じという事は、買いが入っているので値が下がっていないという事だ。つまり、買い意欲が強いことを示している。

❷丸坊主(陽)



この形は上昇気運がとっても強いことを表している。始値と安値が同じで、終値と高値が同じだよね。つまり、買いがドンドン入っているので、下がるヒマもなく上がっているという事だ。人気化して、売りよりも大幅に買いが集まるとこういう現象が起きる。ここで注意するのは、仕手株かどうか、というのを見極めることだろう。

❸上カゲ線(陽)



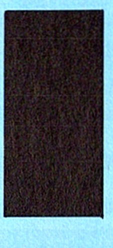
上昇気運を残しているものの、株価の上昇にニブリが出てきている。始値と安値が同じなので、株価が底堅いという感じなんだけど、高値でそろそろ利食い売り（とりあえず売って利益を確保する）がでてきてるので終値は高値より若干安くなる。これを一服と見るか、天井と見るかが難しいところである。

❹上カゲ線(陰)



株価が、根拠があってあがるならまだしも、ちょっと仕手っぽいと落ちるときはガクンと落ちる。優良株でない株がこういった足になったら要注意だ。なにしろ終値と安値が同じなんだからね。先安とみてほぼ間違いないだろう。高値圏で出たら、パッと売っぱらうか、現実の取引ではカラ売りしておく手である。

❺丸坊主(陰)



大暴落してる株価はこうなる。もう、売り浴びせられてどうしようもない状態だ。特に仕手の仕舞い時に起きる。こうなっては、売りのタイミングは完全にはずしてしまっている。しかも、戻り待ちが多いので、ちょっと上がっては売られてしまうので、当分の間は値が戻らないだろう。信用取引ができればなんとかなるかもしれないけど…。

❻下カゲ線(陰)



底値にやっとたどりついた場合にこうなる。その後、少々の下落はあるが、ここらへんの終値で株の値は落ちつくことだろう。底という事で、資金に余裕があるなら買いを入れてもいい。上がるのに時間がかかるけど、よっぽどのボロ株でなければ必ずまた上がるときがくるからだ。ただし、本当に底かどうかは今後の動き次第だけどね。

出来高と会社の情報もこまめに見よう！

出来高というのは、その株の人気を表している。出来高が多いときは、たいてい株がドンドン上昇している時なんだ。株の格言にもあるけれど、出来高が減ったら売りサインとみてまず間違いない。これにも例外はある。大暴落してる途中に出来高が増える場合があるんだ。ま、これは本当に例外中の例外なので、出来高が増えると値が上がり、減ったら売りサインだというのを覚えておこう。

さ、次は会社の資料を元に、その会社がどんな会社なのか考えてみよう。

まずあるのが資本金。これはつまり会社を運営する元手だ。この資金が多ければ多い程いい、とはいわないが、多ければ大企業、という事にはなる。ただし、これは大型製造業や商社は多いのがあたりまえなので、いちがいに資本金が多ければ、少なければどうこうなるという性質のものではない。

次は前期1株益と今期1株益（予）だ。これは利益がおおきければおおきいほど儲った、ということなので、その会社の業績がわかるようになっているんだ。特に、無配（赤字会社）だったのが復配する、という会社は早めに買ったほうがいい。逆に、利益が減ると予想した会社には注意が必要だ。

年初来高値、年初来安値は、その年の安値と高値を表示している。底や天井を知るための指標として用いられる。

決算期は、その月の末日あたりに動きがある事を示している。3月末決算の会社の場合、配当落ちなどが理由となって株の値段が乱高下するからだ。

そして最後がＰＥＲ。これはそのままパーと呼ぶ。これは株価収益率の事で、（株価÷1株当たりの利益）で表される。平均値はだいたい60〜80倍というのが通説だ。しかし、中にはＰＥＲ300倍とかわけわかんない値がついているものがある。これは、最近はＰＥＲではなく、ＰＢＲ（株価純資産倍率）という指標を使い始めているからだ。これは、その会社を清算するといくらになるか、という値なので、土地を都心に多く持っている会社がこういう現象になるんだ。いわゆる含み資産ってヤツだね。



▲特に注意するのは決算期前後と1株益の上下。最近ＰＥＲはあてにならない

こういった会社のデータを元に、売買の判断をするんだけど、だいたいわかったかな？ 今言った事を、新聞の経済欄などで見合わせるとなかなかおもしろいかもしれないよ。そうすればゲームにリアリティがでてくるぞ！

KAETTEKITA GUNJIN-SHOGI NANYASORE



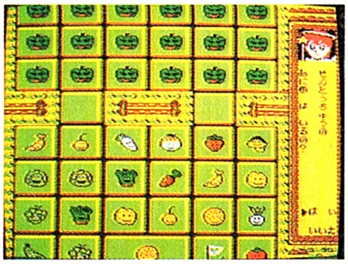
帰って来た！軍人将棋なんやそれ!?

軍人将棋ってのは、まだTVゲームなんてものがなかった時代、少年達のハートを熱くしたボードゲームのこと。それが今回、ファミコンに移植されたわけ。様々なアレンジが加えられて、とってもイマッぽくなったぞ。

文／ニョクマム古橋

■1人でも2人でもとっても愉快な軍人将棋が楽しめるぞ!!

本来、軍人将棋ってのは、3人集まらないと楽しめないゲームだった。プレイヤーが2人のほかに、戦争状態に入ったときの審判役が必要だったからだ。でも、ファミコン版ではもちろんそんな心配は無用。審判役はコンピュータがやってくれるから、1人でも2人でも楽しめるようになってるんだ。

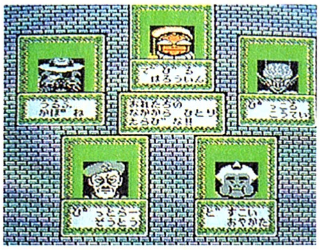


▲相手と自分のコマが"戦争"状態になったとき、その模様をアニメで確認できるぞ

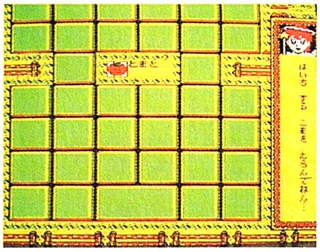
というところで、まずはこのへんでおよそのゲームルールについて紹介しときましょうね。とりあえず、イメージとしては、本将棋を思い浮かべてもらえばいい。ただし、相手のコマはふせられてるからわからない。同じマス目の中に相手のコマと自分のコマが入ったときに"戦争"状態になり、勝敗表に従ってコンピュータが勝ち負けを決定するんだ。

で、最終的にどうすればゲームに勝てるか――。パターンは2つある。ひとつは相手の総司令部に自分の占領ゴマ(後述)が入り込んだとき。もうひとつは相手の占領ゴマをすべて捕虜にしたときだ。けっこう奥が深いぞ。

1 PLAY

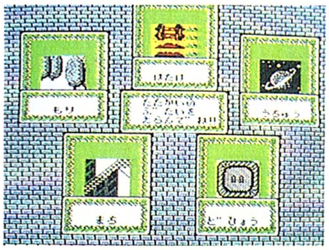


▶まずどの敵と戦うかを決める

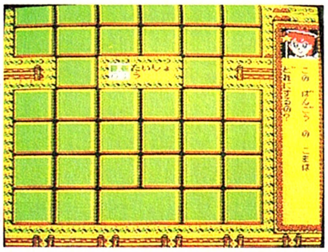


▶自分のコマの配列を決定する

2 PLAY



▶戦いのステージをまず決める

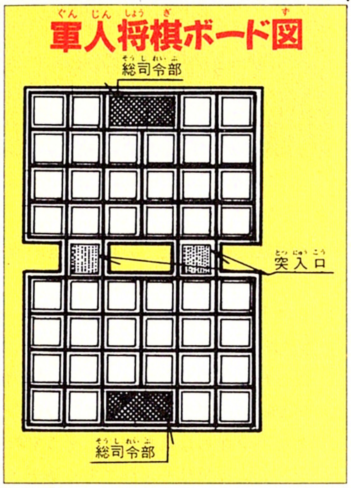


▶コマの種類を決めてから配列

■相手のコマが何かをよんで敵の総司令部を攻め落とせ!!

前述のとおり、相手のコマはすべてふせられているから、一見してはそれがどのコマかはわからない。でもね、じゃ勝負は時の運じゃないかっていうとそうでもないんだ。というのは、相手のコマの動きや強さからそれが何かをよむことができるからなんだな。例えば、自分のコマや相手のコマを飛び越えて"飛来"してきたってことは、アレだなとか、自分のこのコマを負かしたってことは、あっそうか、アイツだなって具合だね。で、相手のコマを自分なりに限定したら、それより強い自分のコマをブツけてやればいいわけ。ただ、確実に相手のコマを予測したいときには、犠牲も必要。そのあたりの作戦がとっても重要になってくるわけね。

そしてもうひとつ、重要な点。それは相手の総司令部に進入できるのは、占領ゴマのみってことだ。そしてこの占領ゴマは全23コのコマの内、6コしかない。それだけに、占領ゴマがなるべく安全に相手陣地に進入できるよう、突入口ぞいに"道"を作っておいてやるなどの作戦も考えなきゃいけないぞ。



移動する



▲動かしたいコマにカーソルを合わせてAボタンね



▲次に動かしたいマス目にカーソルを合わせて……



▲Aボタンで決定してやるとコミカルな動きで移動

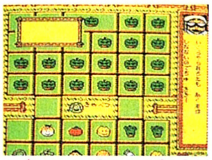
戦う



▲相手のコマと同じマス目に自分のコマを入れると…



▲"戦争"状態に入る。アニメなしではすぐに決着する

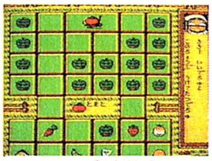


▲勝っても負けても相手はなにかしらの反応をするぞ

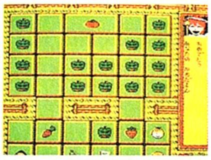
占領する



▲相手の総司令部にカーソルを合わせ占領ゴマを移動



▲もちろん総司令部にもコマはあるから"戦争"状態に



▲この"戦争"に勝てればゲームクリア。まずは1勝ね

■5つの世界のオムニバスを存分にタンノウしちゃおうぜい!!

さて、この軍人将棋。実は、宇宙のどこかにある、もう1つの地球が舞台になっているんだ。この地球には5つの世界があって、それぞれの世界にはびこる悪を退治していこうという設定。ただの陣取り合戦に終わらないとこがスゴイ。もちろん背景もすべて変わるから、目でも十分楽しめる。持ちゴマのキャラも変わるんだけど、基本的な動かし方や役目、コマの数などは変わらないからその辺は楽だよね。コマの種類や、占領ゴマの別、コマの強さなどは、右にある表を参考にしてね。



▲勝って勲章を集めればエンディングが、さらにこの勲章には秘密も…

〔ボード〕	畑の国サララ	平和の国モーリン	ビル街	土俵	宇宙		
〔対戦相手〕	デビル・ハロウィン	ウルフ・カポネ	ピトラー総統	ドスコイ親方	ピッコロ皇帝	こまの数	
〔コマ〕1	トマト	ライオン	大将	横綱	アース1号	1ケ	占領ゴマ
2	ニンジン	トラ	中将	大関	アース2号	1ケ	
3	イチゴ	クマ	少将	関脇	アース3号	1ケ	
4	ダイコン	カバ	大佐	小結	ムーン1号	1ケ	
5	カブ	スカンク	中佐	前頭	ムーン2号	1ケ	
6	タマネギ	イヌ	少佐	十両	ムーン3号	1ケ	
7	バナナ	ブタ	大尉	幕下	ハレー1号	2ケ	占領できないコマ
8	ジャガイモ	ネコ	中尉	三段目	ハレー2号	2ケ	
9	オレンジ	ウサギ	少尉	序二段	ハレー3号	2ケ	
10	キャベツ	アヒル	飛行機	理事長	ミサイル	2ケ	
11	ホーレンソウ	ゾウ	タンク	行司	タンク	2ケ	
12	キュウリ	ネズミ	騎兵	序の口	ロボット	1ケ	
13	チェリー	サル	工兵	新弟子	メカマン	2ケ	
14	キノコ	キツネ	スパイ	物言い	エスパー	1ケ	
15	マスカット	わな	地雷	親方	機雷	2ケ	
16	旗	旗	軍旗	軍配	ステーション	1ケ	

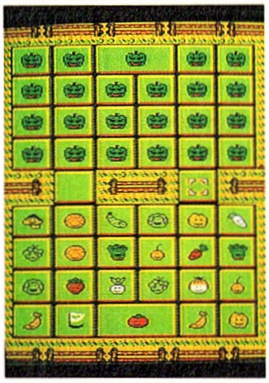
勝敗表の見方なのだ!!

相手のコマ（横）／自分のコマ（縦）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		△
2		△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
3			△	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
4				△	○	○	○	○	○			○	○	○	△
5					△	○	○	○	○			○	○	○	△
6						△	○	○	○			○	○	○	△
7							△	○	○			○	○	○	△
8								△	○			○	○	○	△
9									△			○	○	○	△
10				○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○
11				○	○	○	○	○	○		△	○	○	○	△
12												△			△
13													△		
14	○													△	△
15	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
16	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

○…勝つ　□…負け　△…相討ち

畑の国サララ



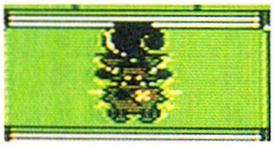
●果物や野菜たちが楽しく平和に暮らすサララの国。そこにお腹をすかせた〝デビル・ハロウィン〟がやってきたからさあ大変。国を守るためにトマト姫と若者達は城の外へと飛び出した。



平和の国モーリン



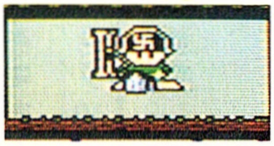
●大陸のはずれにある動物の村モーリン。昔そこを追い出されたギャング〝ウルフ・カポネ〟が復讐のために帰ってきた。村の危機を救うためカポネに戦いを挑んだラ・イオンの明日は…。



最終決戦のビル街



●新しくドレタ国の大統領になった〝ピトラー〟は国を独裁してしまった。全世界をも自分のものにしようとするピトラーに待ったをかけたのは連合軍だった…。こうして戦いは始まった。



すもう国ジャッポン



●小～さな島国ジャッポン。この国にはおすもうさんが住んでいた。しかし悪の〝ドスコイ親方〟が裏の組織をあやつり、のっとろうとしたのだ。国一番の勇者と弟子達の勝負の行方は!?



暗黒の宇宙空間

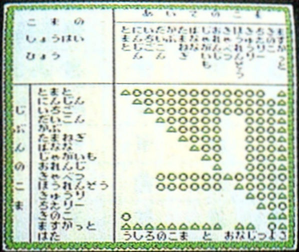


●青く輝く星、地球。そこから遠く離れたM78星雲の裏側の先にあるナンヤソレ星の〝ピッコロ皇帝〟が侵略するために地球にやってきた。全科学力を集めた太陽系連合艦隊が今飛び立つ。



サブ画面に切り替えてじっくりと作戦を練りましょうね

画面ごとにキャラの変わる持ちゴマ。その1つ1つの役割りを覚えるとなると…気が遠くなっちゃいそうだよね。そこで、知っててもらいたいのがサブ画面の存在。勝敗表や捕虜にしたコマ、されたコマなどが一目で分かるようになっているんだ。配置された持ちゴマの種類なんてのも教えてくれるようになってるから安心してゲームを楽しめるよね。



▲セレクトボタンでそれぞれのコマの勝敗表が表示される。早く覚えちゃいましょね



▲スタートボタンで捕虜にされた自分のコマの種類と捕虜にした相手のコマの数が



▲Bボタンで自分のコマの種類が表示。グラフィックだけで判断できないときにね



武田信玄2

昨年、信玄ブームに乗ってウォー・シミュレーション人気を作り上げた「武田信玄」が、２となってふたたび我々の前に合戦を挑んできた。グラフィックや戦闘シーンが強化された武田信玄２を制覇する日はいつか？

文／RYO-Ⅱ

◆親子二代に渡って、全21国を征服して全国統一を成し遂げよう

昨年は日本全国武田信玄でフィーバー、フィーバー！ＮＨＫは視聴率がぐんぐんアップ、本屋には信玄コーナーが開設され、ファミコンだってＷＳＬＧウェーブがビッグウェンズディのごとく巻き起こったのは、まだ記憶に新しいところ。

時は流れ、昭和が歴史に刻まれ、新たな時代がスタートした平成元年、ふたたび歴史に挑戦すべく「武田信玄２」が登場した。

さてこのゲーム、前作の続編という性格のものではなく、グレードアップ版と考えたほうがいい。だから、内政を充実させ、戦力をととのえ、隣国と合戦をしてレベルを上げていくという基本はほぼ同じ。

ではどこがグレードアップされているのかというと、今回は信玄＆勝頼の父子によるデュエットで全国制覇を成し遂げるというところ。もちろん他の大名も二代に渡ることになるが。さらに合戦フィールドがワイドな４画面に拡大された。これにより戦術が前作にも増して多様になり、かつ重要になった。また自動戦闘モードが設定されて、合戦の時間短縮もはかれるようになっている。その他、グラフィックも強化され、前作で不満があったところどころ細部も改良されて雰囲気を出しているのだ。

目的はただ１つ、全21国を征服して全国統一を成し遂げること。信玄が夢み、そして見果てぬ夢に終わった全国統一を、父子二代で成し遂げるべく、歴史への挑戦がいま始まるのだ。

◆時は戦国嵐の時代、全国統一の野望に燃える武将の運命はいかに!?



時は1545年。時に信玄24歳。まさに甲斐・信濃の２国を統一したところから全国統一の野望がスタートする（史実ではまだ信玄は信濃を制していないのでゲームのほうがちょっと早い展開となっている）。

ゲームの進行は１カ月が基本となって時間が流れていくことになる。つまり命令（コマンド）を行うごとに１カ月が経過するわけだ。ただし１カ月の間に４国まで命令可能である。そして毎年１月になると各武将は年をとっていくのだ。

で、年をとって寿命をむかえるとこれまではゲームオーバーだったけれど、今回は世継ぎシステム導入により、信玄の野望を子・勝頼が継ぐことになる。各武将たちもそれぞれ子供に後を託すことになり、世代を越えた壮絶な合戦が展開されるのだ。

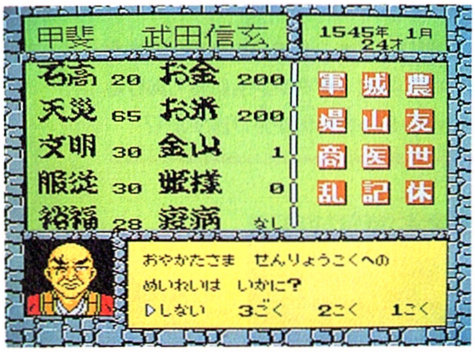
ちなみに信玄の寿命は63～67歳の間、勝頼は85～89歳の間でランダムに設定されていてプレイごとに変化する。また、足利氏のみ３代に渡るのだ。

21国と戦国武将たち

	国名	１代目	２代目	城名
1	甲斐	武田信玄	勝頼	躑躅ヶ崎館
2	信濃	武田信玄	——	高島城
3	相模	北条氏康	氏政	小田原城
4	武蔵	北条氏康	——	河越城
5	上野	上杉謙信	——	平井城
6	越後	上杉謙信	景勝	春日山城
7	北信濃	村上義清	国清	葛尾城
8	西信濃	木曽義昌	義利	深志城
9	駿河	今川義元	氏真	駿府城
10	遠江	今川義元	——	高天神城
11	三河	松平広忠	徳川家康	岡崎城
12	尾張	織田信長	信雄	清洲城
13	美濃	斎藤道三	義龍	稲葉山城
14	飛騨	姉小路良頼	自綱	飛騨高山城
15	越中	畠山義綱	義慶	富山城
16	能登	明・李将軍	王将軍	七尾城
17	加賀	一向宗	一向宗	富樫城
18	越前	朝倉孝景	義景	一乗谷城
19	近江	浅井久政	長政	小谷城
20	伊勢	北畠春具	具教	大河内城
21	山城	足利義輝	義栄・義明	二条城

◈内政をしっかりやって、富国強兵政策を実行しよう

右に紹介したのが内政コマンドの基本だ。全部で12個あり、さらにコマンドによりサブコマンドに分かれる。このコマンドで命令を下し、富国強兵策をとるわけだが、命令の仕方1つで一揆が起こって内政不安に陥ることもある。国を富まし、増兵し、武器をそろえてから合戦へと進んでいくわけだ。命令は文明度や天災度などのパラメーターと直結しているので、バランスのとれた政策をするように。

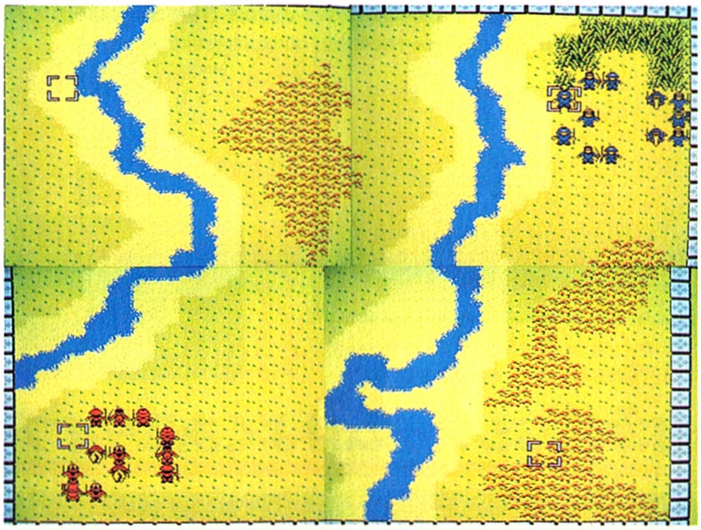


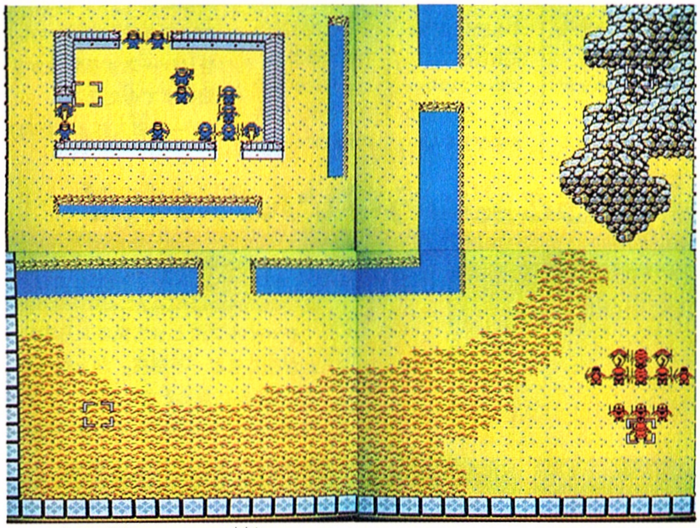
◀この画面で内政を行う。左下にはいろいろなイベントも表示される

軍	軍事コマンドで徴兵・出兵・移動の3つのコマンドに分かれている。	商	商人井筒屋と6種類の物資の売買をすることができる。
城	城造りコマンドで、これにより文明度がアップする。	医	疾病を押えるコマンドで予防と発病後の治療のための薬とがある。
農	農業政策で農地開墾と農民援助に分かれ石高,服従度等に影響する。	世	世継ぎコマンドで跡を継ぐまでの勝頼を育てるときに使う。
堤	信玄堤を造るコマンドで、これにより天災度がダウンする。	乱	忍者コマンドで敵国の偵察および撹乱をすることができる。
山	金山での金収入コマンドで発掘と増産に分かれている。	記	ゲームを記録するセーブコマンド。本国のみで使用可能。
友	友好コマンドで敵国と一時的に友好条約を結ぶときに使う。	休	何もしないでその月を過したいときに使うコマンド。

◈兵力が整ったらいっきに敵国に攻め込むのだ!

兵力が整ったら、いよいよ合戦の時!自軍部隊を率いて敵国へ出兵となる。兵は本陣・騎馬・鉄砲・弓隊・槍隊・足軽の6兵種、12部隊編成となっている。出兵する戦力を確定したら、いざ敵国へ。ここでマニュアルで戦う「ちゃんとたたかう」モードと、自動的にコンピュータが判定を下す「じどうせんとうにする」モードがある。基本は前者で4画面とワイドになったフィールド上で戦術を駆使して戦うのだ。後者は力の差があって時間短縮を狙うときに使うと便利なモードといえる。そして敵軍陣を全滅させれば勝利となる。







▲出陣する兵力をまず決めなければならない



▲合戦は2つのモードからの選択となっている



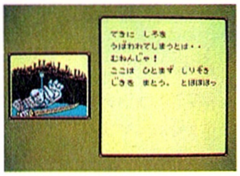
▲ちゃんとたたかうでは兵力を分散させて戦うのだ!

◈城内での戦い

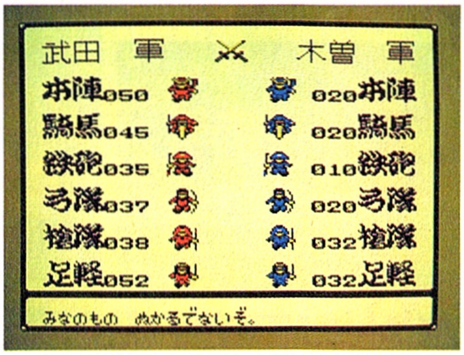
合戦は敵味方がそれぞれ移動や戦いなどを行うとそれで1ターン終了となる。1回の合戦は20ターンからなっている。その間に勝利しなければならない。そして、敵国を占領するにはまず野外戦に勝利し(あるいは敵が逃げ出し)、次に敵城内で戦う攻城戦にかたなければならない。野外戦はよほど戦力に差がない限り、戦術を間違わなければ勝利することができる。が、攻城戦では敵も必死で戦ってくるので、ちょっと骨が折れるかもしれない。みごと勝利すれば国を占領して、レベルが上がり戦利品を手にすることができるのだ。



▶勝利すると戦利品が入りレベルアップ



▶城をうばわれてはどうしようもないぞ



▶これが自動戦闘モードだ。途中で合戦が中断されるので危うくなったらひけばいい



カセット／ナムコ／6月中旬発売／¥5500(税抜き)

CHILDS QUEST

ラサール石井のチャイルズクエスト

ナムコが贈る本格RPG、と書くと題材はファンタジーかSFかのように聞こえるけど、実はあの“チャイルズ”をビッグタレントに育てあげるというとんでもない設定のRPGなのだ。いったい何が飛び出すか!?

文／CB“ナルシスノワール”成沢

芸能界の星を目指せ！チャイルズ！

春休みにお昼のTV番組“笑っていいとも”を見ていた人ならチャイルズが誰なのかはご存知のはず。そう、開始直後に登場して、♪お昼休みはウキウキウオッチン……と歌い始めるあの3人組の女の子だ。そのチャイルズがゲームの主人公になるってんだからビックリ。新人マネージャーとして石井光三オフィスに入ったキミが、チャイルズをビッグスターに育てあげ、最高の公会堂“ときおホール”でのコンサートの成功を目指す業界物語なのだ！



▲このメッセージだけ見るとどこぞのRPGとあまり変わらないような気がするけど…



◀目標はこれ。でも一筋縄ではいかない



▶3つのアイテムを探し出すことも必要



チャイルズってこんな娘たちだ

ラサール石井を擁する石井光三オフィスが社運をかけて売り込んでいる3人組の女の子たちだ。

劇団7曜日に入団した彼女たちはふとしたことで意気投合、チャイルドの複数形がチルドレンだとは知らずにチャイルズと名付け、芸能界へ。

1988年4月「恋は魚河岸のごとく」でデビュー、次いで8月「チカちゃん」をリリースするも鳴かず飛ばずで今に至る。(ゲーム導入部より抜粋)



本名は久留龍子、熊本県出身。天才的なボケが武器。うまくハズせば笑わせる



本名磯野貴理子、三重県出身。グループのリーダー。生まれつき顔がでかい



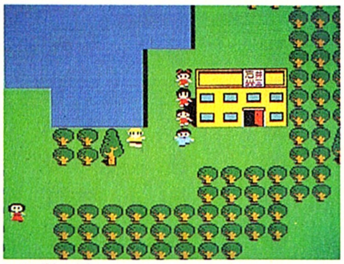
本名は茂原裕子、神奈川県出身。生まれながらのアブラ症、子供の頃はすべった

基本的なシステムはよくあるタイプのRPGと変わらないんだけれど…

移動システム

マネージャーのキミが先頭に立ってチャイルズの3人を引き連れていくようになっている。このスタイルで各地を巡業して回るんだな。ただし、チャイルズは戦闘には加わらない。苦労するのはマネージャーだけなのね。

マップは全国に都市が点在している。さまざまな方法で移動することになる。



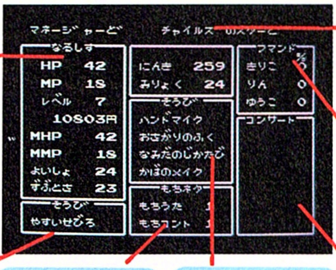
▲一見4人パーティだが、マネージャーとチャイルズは役割が完全に独立している

パラメータ

下がパラメータ表示の画面だ。左の白文字がマネージャー、右のピンクの文字がチャイルズのパラメータだ。他のRPGとの違いがよく出てるでしょ。



◀そう、その通り。チャイルズの人気がマネージャーの強さなのだ



マネージャーのパラメータだ。HPは体力、MPは才法（マネージャーの法）の量だ。よいしょは攻撃力、ずぶとさは守備力と考えればよろし

マネージャーは駆け出しの頃は安い背広だが、やがて新しい背広が手に入るかも知れない。使えるかな？

チャイルズの持ちネタの数だ。これがどんどん増えればコンサートでウケを取りやすくなるのだ

チャイルズの装備が良くなれば、マネージャーだって強気になり、よいしょするにも力が入ることだろう

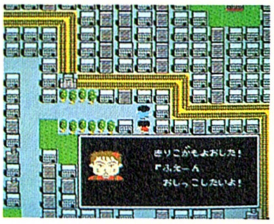
人気と魅力は営業を行うことによって増えていく。目指せ大スター

チャイルズの不満度が表示される。管理を怠ると大爆発してしまう！

コンサートを行った都市がここに書きこまれていく。まずは全国制覇をなしとげ、ときおホールへ殴り込め

不満度

チャイルズにとって気に入らないことが起こると「不満度」が上がっていく。100%になると怒り爆発！　全員石井オフィスへ戻されてしまうのだ。



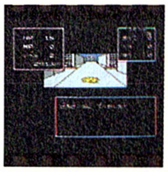
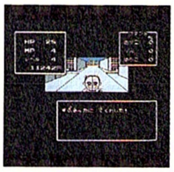
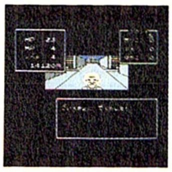
◀歩いていると、誰かが突然もよおすことがある

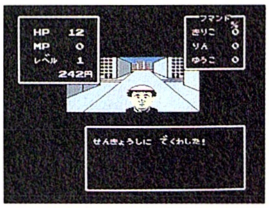


▶そのままにしておくと不満度100%で大爆発！

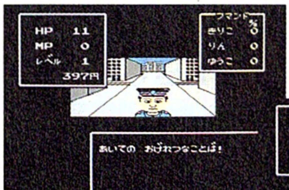
戦闘!!

このゲームにおける戦闘は戦闘に非ず。営業というのだ。敵がぞろぞろと出現する。女子大生やガードマンなど、中にはげろげーろなんてのもいる。こいつらによいしょの言葉をかけるのだ。敵は「世にも恥ずかしい言葉」や「イヤミな言葉」を浴びせてくるがかまわずよいしょする。よいしょしたおせば勝ち。敵はチャイルズのファンになり、魅力が増えていく。こうしてレベルアップし、チャイルズを育てていくのだ。

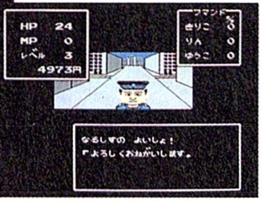







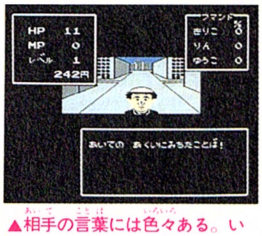
◀現れた敵は……宣教師。聖職につく者だが……



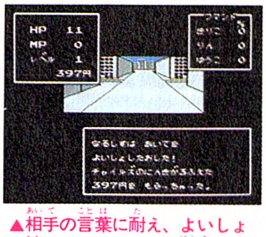
▼マネージャーたるキミはどんな相手にもよいしょをする。卑屈だなんて言ってられない



▲お下劣な言葉でキミとチャイルズにゆさぶりをかけている。くじけてはならない



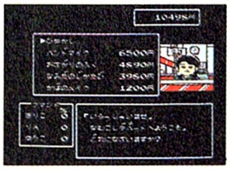
▲相手の言葉には色々ある。いったいどんなことを言っているのか、想像しちゃうよね



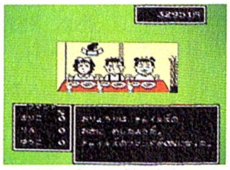
▲相手の言葉に耐え、よいしょし倒すとチャイルズの人気が増え、お金をもらえるのだ

イベントあれこれ

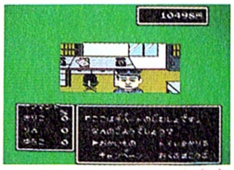
まずはショップの説明から。チェーン展開しているのが4店ある。さまざまなアイテムを売っているナムコマート、お食事で不満度を下げることができるイタリアンなすび、HP、MPなどを回復することができるプリンホテル、そしてなむこしデパートの4つだ。なむこしデパートはチャイルズの装備、服や靴、メイクなどを売っている上に事務所ではトイレをかりたり、キャンペーンに出たり、カルチャーセンターで講座（情報）を聞けたりするのだ。



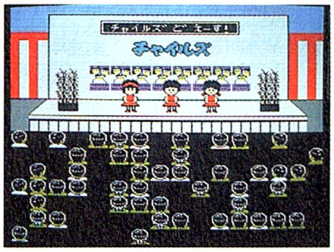
▲なむこしデパートでチャイルズを飾り立てよう



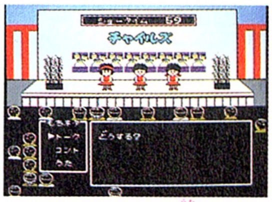
▲女の子の不満を解消するにはおいしい食事が一番！



▲なむこしデパートの事務所はさまざまな事ができる

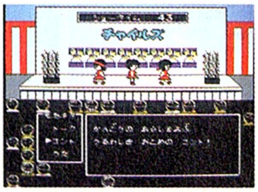


◀デパート屋上でのキャンペーン。客の入りはレベルに関係している。これ位だとまあまあ



▲トーク、コント、歌の3つから1つ選んで演じるのだ

キャンペーン、コンサートでは制限時間内に持ちネタを披露してウケを取ることが大切。一定以上ウケを取れればおひねり（お金）をもらえたり、魅力が上がるのだ。ただし、魅力が低いとウケないばかりか客もいないことも！



◀やった、ウケを取った！ この調子でどんどん観客を笑わせよう

序盤の巡行をちょっとのぞいてみましょうか。いきなりへこだぞ

石井光三オフィスのあるしぶちゃからつらい全国行脚の旅は始まる。

ラサール石井から「まずはごわすへ行け」なんて言われるけど、どうやって行ったらいいか何も分からない。しぶちゃの人々に聞いてもごわすへの行き方は教えてくれない。とりあえずしぶちゃを出て、東にあるかまんたへ行こう。

女子大生やガードマン相手に営業しながらかまんたへ行く途中にぎんなんテレビとびっくらレコードがある。びっくらレコードはレベルアップして、持ち歌ができると印税（お金）をくれるありがたいところなのだ。

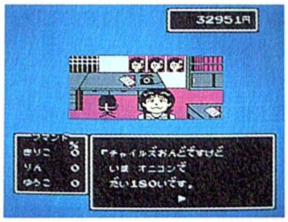
かまんたのナムコマートには「ゴマすりばち（14,800円）」が売られている。強力なよいしょができる上になくてはならないこのアイテムは便利なのでぜひ買っておくこと。

かまんたの南にあるニャムコの4階には社長がいて、ごわす行きの切符をくれるというが、そのためにはときおの北にあるえちごらすで「柿の種」を買ってこいと難題をふっかけるのだ。

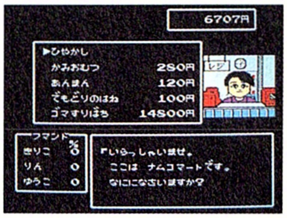
かまんたのさらに東にははめだ空港がある。ここからは「ごわす」、「あせくさ」、「えろまんがとう」、「はわい」行きの飛行機が出ているが、いずれも満席かお休みで乗ることはできない。

その北へ行くとあせくさへ通じる橋がある。だが、橋は壊れていて渡ることはできない。どこかで切符を手に入れて、はめだから行くしかないようだ。

もうひとつ、しぶちゃの北西にふにふにテレビがあり、ここの制作局長に「おすみつき」をもらうとスター水泳大会に出られるが人気がなきゃ意味無し。



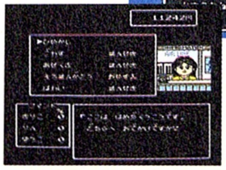
◀びっくらレコードでオニコンチャートを聞く



◀かまんたのナムコマートでゴマすりばちを買う



▶ニャムコの社長はわがままにも柿の種がほしいとな



◀どこかでチケットを入手してこないと飛行機には乗れない



◀ふにふにレコードで水泳大会に参加。でも……



◀あせくさればゲーム中盤以降でいけるように



◀ときおを出て、北へ。目指すはえちごらすの街



▲まずはごわす、ときおのはるか西にある火山灰の街だ。でも簡単にはいけないぞ

 ※このゲームはシャープＣＩには対応しません。

好評連載

SLG入門講座

最新ゲーム実戦編

私は光栄がキライだ！ それは"信長の野望・全国版"で、始まった。さらに、"三国志"で追い討ちをかけられ、今度の"蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン"だ。新しいゲームが出る度に、私は睡眠不足に悩まされるハメになる。肩は凝るし、目は疲れるし、ロクなことがない。ホントに、私は光栄がキライなんだってば♡



蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン

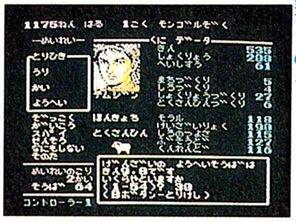
カセット	光 栄
¥9800(税抜き)	発売中

と、ゆーワケで、今回は各シナリオのポイント、特に世界編ではプレイヤーが選択できる4カ国の国別ポイントを教えちゃう。はっきり言って、字ばっかだかんね。覚悟して読むよーに。

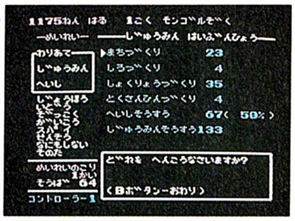
出陣前の最終チェック



◀モノをゆーのはお金。まずは在庫を売っ払おう



◀次に傭兵で、住民総数を調整するのだ



◀最後に、住民配分。町造り、食糧作りをメインに考えよう

シナリオ別ポイントに移る前に、共通のポイントについて復習しておこう。

まず、ゲーム開始直後の住民総数。はっきり言って、これでは足りないのだ。とゆーワケで、まずは、商人に特産品を売って、金を作ることから始めるべきだろう。とにかく一番高く売れる特産品を、あらいざらい、売っ払ってしまおう。

儲けた金で何をするかとゆーと、傭兵を雇うのだ。理想の住民数は、モンゴル編なら120～130、世界編なら170前後だろう。とにかく、ゲーム序盤は、富国のための住民がたくさん欲しいところだよね。多すぎて、食糧盗難なんて起きると困るけどね。とりあえず、"特産品を売って、傭兵を雇う。"これが最初にするべきことなんだぞ。

このゲームでは、1回のターンでコマンドが3回使えるよね。特産品を売って、傭兵を雇った。コマンドは、あと1回、残ってる。ここでやるべきなのが、例の"住民配分"なのだ。もちろん、国によってポイントは変わるけど、ここでは共通するポイントを考えてみよう。

住民配分は、このゲーム最大のポイントと言ってもいいほど、重要なんだぞ。しっかり理解してくれ。さて、住民は、町造り、城造り、食糧作り、特産品作り、兵士の、5つの職業に振り分けるんだよね。

序盤で特に重要なのが町造り。経済力、現金収入に直結するから、できるだけ多く回したい。食糧作りも大切だ。食料がないと、住民数を維持できないし、攻め込まれた時も、攻め込む時も往生する。そのため、食糧作りにも、ある程度以上は必要なのだ。全住民の3割ぐらいを回すようにしよう。城造りと特産品作りは、序盤では、あまり考慮する必要はないだろう。とりあえず、町と食糧にポイントを置くことだ。

オルド、商人、自己鍛錬！

ゲームが始まっても、すぐに隣国へ攻め込めるワケじゃない。国を豊かにし、住民を増やし…。と、いろいろやることがあるよね。ところが、このゲームでは、国力をアップする方法は、住民配分だけ。配分をし終えれば、国造りに、直接、手をくだす必要はないんだよね。開墾とか、治水とか、その類のコマンドってのがないんだからね。

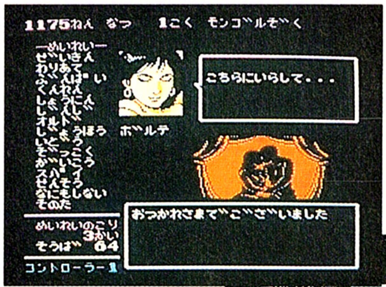
じゃ、その間、何をやるか。それが、ここにあげた3つのコマンドなワケだ。

まず、オルド。これは子供を得るためには、絶対必要な儀式なのだ。とにかく血縁がモノをゆーゲームだからね。子供はたくさん欲しいのだ。世界編では、10歳以上の息子がいれば、後継者にして、ゲームが続行できるんだ。後継者がいなきゃ、ゲームオーバーだからね。

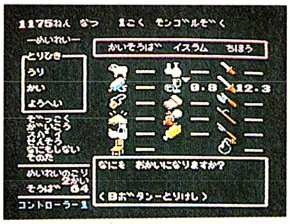
商人。商売しましょ。お金儲けしましょ。相場とにらめっこして、安く買って、高く売りましょ。国を経営するためには、たっくさんの、お金がいるのだからね。

自己鍛錬。やることがない時には、自分を訓練しよう。このゲーム、命令を出すと能力値が減り、0になると命令が出せなくなる。ゲーム序盤のうちに、できるだけ各能力値をアップしておくことも重要なのだ。

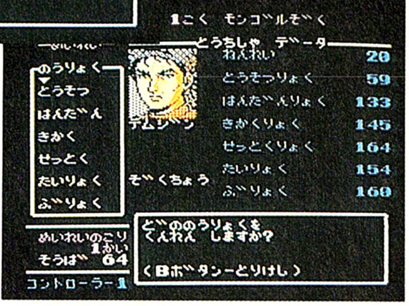
と、ゆーワケで、軽視されがちだけど、実はとっても大事なコマンド、3種類でした。それじゃ、シナリオ別ポイントを始めるぞ。



▲オルドを軽視してはいけない。子供は、多ければ多いほど、いいんだからね



▲相場が低い！ ここは買いだ。ガラスで、ひと儲けだぜ!!



▶自己の訓練は、とっても大切なのだ。ヒマがあったら、能力値を貯め込むことを考えよう

モンゴル編

モンゴル編は、基本編と言ってもいいだろう。世界に挑む前に、ちょいと小手調べってワケだ（そんな、アマくないか…）。

モンゴル編では、プレイヤーが選択できるのは第１国のモンゴル族だけ。テムジンとして、モンゴル統一を目指すんだ。

とゆーワケで、モンゴル編に登場する、全14部族の初期データ集なのだ。７国のケレイト族が、モンゴル族の横にあるのは、ここが最大のライバルだから。あと、好敵手に成長しそうな国は、12国のナイマン族、13国のキルギス族、14国のカルルク族あたりかな。もっとも、ここらへんのヤツとあたるのは、かなり先の話だけど…。

最後に注意を１つ。ここに書いてある数字を、ウノミにしないでね。実は、ゲームを立ち上げる度に、データが多少変わるようなのだ。とゆーワケで、あくまで参考とゆーことで。

じゃ、しっかり、モンゴルを統一するのだよ（無責任だなぁ…）。



1 モンゴル族



テムジン
国力 A
統治能力 A

金	426
食糧在庫	208
税率	35
モラル	118
経済力	173
住民総数	103
兵士数	61
武装度	124
訓練度	103
城防御度	115

7 ケレイト族



トオリオルカン
国力 A
統治能力 A

金	123
食糧在庫	156
税率	40
モラル	104
経済力	207
住民総数	164
兵士数	104
武装度	127
訓練度	140
城防御度	106

2 タタル族



クトテムル
国力 C
統治能力C

金	39
食糧在庫	90
税率	40
モラル	111
経済力	148
住民総数	105
兵士数	43
武装度	126
訓練度	150
城防御度	79

3 オンギラト族



デイセチン
国力 C
統治能力D

金	28
食糧在庫	68
税率	40
モラル	124
経済力	118
住民総数	75
兵士数	34
武装度	149
訓練度	122
城防御度	87

4 オングット族



アラクシュ
国力 D
統治能力D

金	38
食糧在庫	75
税率	40
モラル	124
経済力	126
住民総数	81
兵士数	33
武装度	137
訓練度	112
城防御度	96

5 タイチウト族



タルクタイ
国力 C
統治能力D

金	31
食糧在庫	43
税率	38
モラル	179
経済力	109
住民総数	66
兵士数	30
武装度	144
訓練度	128
城防御度	91

6 ジャダラン族



ジャムカ
国力 D
統治能力A

金	87
食糧在庫	72
税率	35
モラル	67
経済力	127
住民総数	78
兵士数	48
武装度	107
訓練度	100
城防御度	92

8 メルキト族



トクトア
国力 C
統治能力D

金	30
食糧在庫	80
税率	40
モラル	175
経在力	144
住民総数	97
兵士数	41
武装度	136
訓練度	135
城防御度	81

9 ジェルキン族



サチャベキ
国力 C
統治能力D

金	88
食糧在庫	62
税率	35
モラル	92
経済力	163
住民総数	102
兵士数	62
武装度	98
訓練度	111
城防御度	102

10 トマット族



ビスナム
国力 B
統治能力D

金	31
食糧在庫	72
税率	35
モラル	192
経済力	122
住民総数	84
兵士数	36
武装度	145
訓練度	106
城防御度	102

11 オイラート族



クドカベキ
国力 D
統治能力D

金	103
食糧在庫	53
税率	35
モラル	85
経済力	123
住民総数	86
兵士数	52
武装度	104
訓練度	122
城防御度	94

12 ナイマン族



タヤンカン
国力 A
統治能力A

金	38
食糧在庫	132
税率	40
モラル	137
経済力	198
住民総数	155
兵士数	66
武装度	145
訓練度	157
城防御度	92

13 キルギス族



チムスイ
国力 B
統治能力B

金	118
食糧在庫	103
税率	40
モラル	80
経済力	152
住民総数	109
兵士数	69
武装度	120
訓練度	105
城防御度	80

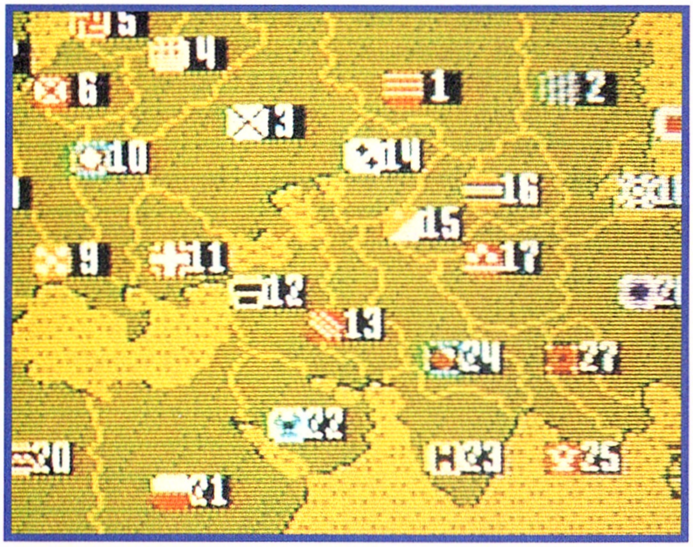
14 カルルク族



アルスラン
国力 B
統治能力D

金	76
食糧在庫	132
税率	35
モラル	173
経済力	246
住民総数	110
兵士数	54
武装度	203
訓練度	164
城防御度	137

世界編



さぁ、世界編だ。国数は27カ国と少な目だけど、ナメてかかるとひどい目にあうぞ。気を引き締めていこうね。

まずは、難しさの原因を探るのだ。

第1は国境線が入り組んでいること。つまり、接する国が多いってことだ。国境の少ない国から攻めていこう。

第2は、商人。商人のいる確率が、国によって偏ってる。つまり、なかなか思い通りの商いができないんだ。

第3。血縁の将軍が少ない。モンゴル編では将軍候補が4人とも血縁だったテムジンも、世界編では2人。血縁の重要性は、前にも書いたよね。

第4が、年齢。スタートから高齢なので、寿命との戦いになるのだ。

次は、基本戦略だ。

まずは、ガマンを覚え、じっくりと国力アップに取り組もう。少なくとも3年ぐらいは、他国と接触しない方がいいだろう。そして、兵士数をギリギリまで絞り、生産活動に回す。とはいえ、これが難しい。周囲の国に攻め込まれない程度の兵は、いなくちゃいけないんだからね。ここら辺の判断はやり込むしかないなぁ。そして、自己訓練に励み能力値を貯め込み、オルドに通い、子を作る。くどいよーだけど、血縁は重要なのだ。後継者のこともあるし、子供は多いほどベターだ。もう1つ、大事なポイント。1度も同盟をせずに、世界制覇をすることなど不可能。特に、相手から申し込まれた時は、即締結！が正しい姿勢なのだぞ。

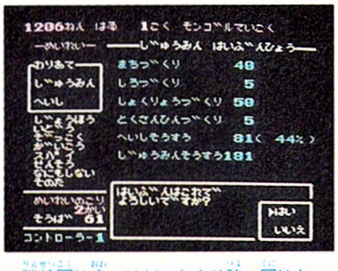
1 モンゴル帝国〈第1国〉



ジンギスカン
50歳
国力　A
統治能力　A

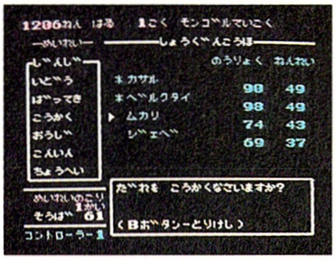
元の太祖。名はテムジン。モンゴル帝国の創設者。子供の時、父を亡くし、ビンボのどん底で成長する。1188年に族長となり、1204年にモンゴル統一。1206年に汗の位に就き、ジンギスカンと号す。1211年に外征開始。1227年に陝西省で病没。征服した国は、金、ホラズム、西夏など。

金	190
食糧在庫	332
税率	38
モラル	118
経済力	224
住民総数	181
兵士数	116
武装度	103
訓練度	138
城防御度	138



▲隣接国は多いけど、あまり強い国はない。ゆえに、兵士数は少な目でもOK。町造りにパワーをかけるのだ！

▼ムカリ、ジェベ、2人を降格して、将軍候補を血縁でかためるのが、最善手なのだ。これは、モンゴルに限ったことじゃないぞ



それでは、世界編モンゴル帝国基礎講座を始めよう。

まずは、将軍候補と子供を見てみよう。将軍候補は、カサル(49歳)、ベルクタイ(49歳)、ムカリ(43歳)、ジェベ(37歳)の4人。このうち血縁は、カサルとベルクタイの2人。子供の方はジュチ(男・31歳)、チャガタイ(男・26歳)、オゴタイ(男・20歳)、トゥルイ(男・14歳)の4人。ここで、問題になるのは、将軍候補に血縁が2人しかいないことなんだ。娘を嫁がせて、血縁にしようと思っても、肝心の娘もいないときたもんだ。

じゃ、どうすればいいか。とりあえず、3つの方法が考えられる。第1は血縁なんか気にせずにプレイする方法。もっとも、こんなのは問題外なのだ。これでは勝利などおぼつかないぞ。第2の方法は、オルドに通いまくり、娘が生まれるのを待つ。しかし、8歳にならないと、嫁がせられないワケだから、それまではあまり領土を広げることができない。第3の方法。血縁ではないムカリとジェベを降格させてしまい、息子を将軍候補にする方法。1度降格すると、2度と将軍候補にできないので、ちょっともったいない感じもするけど、これが1番いい方法のようだな。ここで注意を1つ。将軍候補になった息子は後継者にはなれないので、必ず将軍候補じゃない息子がいるようにすること。

次は、モンゴル帝国の立地ね。モンゴル帝国は、金(2国)、クマン族同盟(3国)、西遼(14国)、ウイグル(15国)、西夏(16国)の5カ国に接している。これは、なかなかツライことだ。まず、守りにくいし、どっちへ攻めていくか迷うところでもある。さぁ、どーしよー…。

まず、考えなきゃいけないのは、攻め込む国の隣接国が少ないこと。ただでさえ隣接国が多いんだから、できるなら、これ以上は増やしたくないもんね。それから、なるべく早い時機に生産国(信長の補給国だ。自国とだけ隣接している国のこと)を作りたいしね。この2点を考慮して、マップをながめてみよう。まず、西の3国クマン族同盟は問題外だ。隣接国は増えるは、生産国を作るまで時間がかかりそうだはで、ここを落してもロクなことはない。

補給国のことを考えると、南も避けた方がブナンだよね。ここは、西や南とはケンカをせず、東を目指すのが正解だろう。可能ならば、西方・南方諸国とは、同盟を結んでおきたいところだ。最初に狙うのは2国金だ。大事なのは、金が力を蓄える前に叩くこと。金を取ったら、26国南宋をにらみつつ、国力アップにはげみましょ。次の目標は、とーぜん、18国高麗。ここは、どちらかといえば弱小国なので、それほど苦労することはないだろう。そして、19国日本を目指すワケだが…。日本は強い。国力はもちろん、地形的にも攻めにくいのだ。上陸地点は九州、都は鎌倉…。海はあるは、山脈はあるは、城防御度は高いはで、しっかりと作戦を立てないと、煮え湯を飲まされることになるぞ。

日本を落せば、一段落。高麗を生産国にできるし、しばらくは国力アップを心掛けよう。この後は、26国南宋を手始めに、27国大越大理、25国パガン朝など、東南アジアを攻略するのがいいだろう。さらに、国力が充実したところで、16国西夏、15国ウイグル、14国西遼と落す。

西アジアからアフリカへ手を伸ばすか、3国クマン族同盟からヨーロッパへ攻め込むか、ここまでくれば、後はお好みしだいとゆーか、臨機応変とゆーか、ヨーロッパやアフリカの情勢を見極めて決定しよう。

基本戦略はこんなものかな。ただしこれは、あくまでも"基本"だってことを忘れずに。実際にこの通りにゲームが進行することなんて、まずないだろう。これは参考程度にして、臨機応変にプレイしてくれ。

2 日本〈第19国〉



源　頼朝
58歳

国力	A
統治能力	A

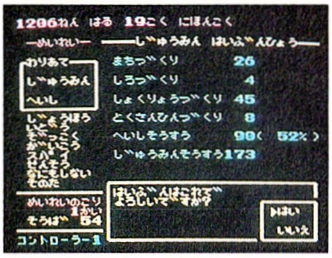
清和源氏 源義頼の3男。鎌倉幕府の創始者、初代将軍。初陣は13歳、1159年の平治の乱。が、敗れ、伊豆の蛭ヶ小島に流刑。20年間の流人生活を送る。1180年、平氏討伐の挙兵。1184年、壇の浦で平氏を滅ぼす。1192年、後白河法皇の没後、征夷大将軍となり、鎌倉幕府を開く。

金	216
食糧在庫	323
税率	38
モラル	118
経済力	223
住民総数	150
兵士数	96
武装度	102
訓練度	119
城防御度	193

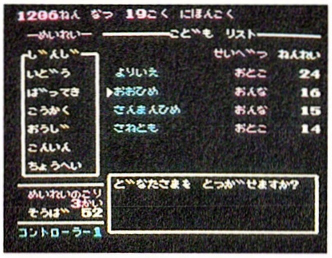
さぁ、世界編日本基礎講座だ。

まずは、将軍候補と子供からね。将軍候補は、源　範頼(50歳)、源　義経(47歳)、北条義時(43歳)、北条泰時(23歳)の4人。血縁は源 姓の2人ね。子供は頼家(男・24歳)、大姫(女・16歳)、三幡姫(女・15歳)、実朝(男・14歳)の4人。血縁の将軍候補は2人しかいないけど、頼朝には年頃の娘が2人もいるからね。さっさと、くっつけちゃうのがいいだろう。特に北条泰時は若いし、絶対に血縁にしておくべきだろう。もちろん、子供を増やす努力を怠ってはいけないのだよ。

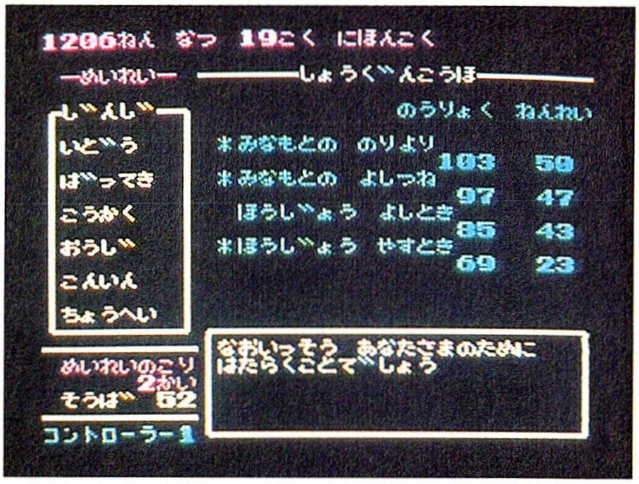
次は、日本の立地だね。これは有利だ。はっきりいって、プレイヤーが選択できる4カ国の中では、いっちゃんいーのだよ。隣接国は2国金、18国高麗、26国南宋の3カ国だけ。しかも、高麗は最弱国の1つときたもんだ。さらに、自国の地形も最高。モンゴル帝国のとこでも書いたけど、守るには↙



▲南宋が強敵なので、兵士数は、あまり減らせない。特産品の絹は高く売れる。特産品作りにも、力を入れよう



▲娘を嫁がせ、将軍候補を血縁にするのもいいだろう。そのためにも、娘が欲しい! さ、オルドに励もう!!



◀とゆーワケで、若手の北条泰時を娘婿にする。血縁の将軍は絶対に裏切らないからね。大切にしなきゃね

↙絶好なのだ。

こう書くと、日本は最高と思う人も多いかもしれない。だけど、世の中は、そんなにアマくはないのだよ。何しろ、頼朝さんってば、最高齢なのだ。ゲームスタート直後から、寿命の心配をしなけりゃならんのだよ。つまり、2人いる息子のうち、どちらか1人は、将軍候補にせず、その日に備えておかなければいけないのだ。日本を選んだ場合、頼朝一代で世界制覇とゆーのは、かなり…、とっても…、ヒジョーにキビシーのだ。

それじゃ、基本戦略を始めよう。

立地のところでも触れた通り、最初の狙いは2国高麗だ。ここは弱国だから、楽勝で落とせるだろう。問題はここからなのだ。2国金を狙うか、26国南宋を狙うか、悩むよねぇ。金と南宋の国力を比較した場合、圧倒的に南宋の方が強敵だ。また、金を落とせば、高麗を生産国にすることができる。こう考えると、南宋と同盟をして、金を狙うのが正しい…ように見えるよね。これは、確かに正しい選択なのである、現時点では…。

そう、〝現時点では〟なのだ。先のことを考えると、この策は最善とはいえなくなってしまう。つまり、強力な南宋が東南アジア方面に勢力を伸ばし、強大国に成長する恐れが多分にあるのだ。こーなっちゃうと、苦労をするのは目に見えているもんね。ここは、未来を見すえて金と同盟、南宋を狙うのがベターなのだ。

南宋を落としたら、一段落。国力をアップして、27国大越大理連合、25国パガン朝とアジアの南岸をおさえていこう。南に地盤を固めてから、金を落すのだ。次に狙うのは1国モンゴル帝国か、16国西夏、17国吐蕃だね。一気に強国モンゴルを攻めるか、確実に吐蕃、西夏と落としていくか…。ここも悩むとこだろうね。ま、ここまでゲームが進めば、基本戦略ってゆーより、応用編に入ってるから、今までの経験を元に、状況を判断して…ってゆーのが、正論だろーね。どっちかといえば、確実な方をお勧めするけどね。

さて、この後の戦略は、モンゴル帝国に準ずることになるだろう。

日本のポイントは、こんなとこかな。くどいよーだけど、これは基本だからね。あくまでも参考にとどめること。

それにしても、歴史では1189年に、兄弟ゲンカが原因で死んだ義経が、そのケンカ相手と手を結んで、世界制覇を目指すってゆーんだからねえ。これだから、〝IFの世界〟SLGは、楽しいのですわ。

モンゴル・日本の好敵手

さてさて、アジアの近辺を見回してみよう。初期の国力を調べてみると、モンゴル帝国、日本のライバルになりそうなのは、2国金と26国南宋だろうと思える。もちろん、モンゴル帝国を選べば日本が、日本を選べばモンゴル帝国が、最大のライバルになることはゆーまでもないだろう。

まぁ、ね。何が起こるか、想像もつかないのがSLGだからねぇ。南宋にしても、金にしても、ライバルどころか、ゲーム序盤であっさりと滅亡しちゃうなんてことも、ありえないとは断言できないしねぇ。ホンット、SLGってムズかしいよな。うん。

とゆーワケで、ここでは、南宋の初期データを公開しよう。南宋は、アジアのナンバー3、モンゴル帝国や日本のライバル候補ナンバー1なのだ。

注意してほしいのは、このデータは、キミがモンゴル帝国か日本を選択した時のデータだってことね。イングランドやビザンツ帝国を選択すると、このデータは変化するのだぞ。

第26国　南宋



寧宗
53歳

国力	A
統治能力	C

南宋第4代皇帝

各能力値の初期データ

統率力	174
判断力	154
企画力	177
説得力	168
体力	128
武力	144

金	52
食糧在庫	149
税率	38
モラル	104
経済力	244
住民総数	163
兵士数	104
武装度	109
訓練度	96
城防御度	144

3 イングランド〈第7国〉

さぁ、世界編イングランド基礎講座の始まりだ。

最初は、将軍…。え、もう分かってる？ あ、そー。じゃ、行くべ。将軍候補は、ジェフリ(46歳)、ジョン(39歳)、ヒューバート(29歳)、ウィリアム(24歳)の4人。血縁はジェフリ、ジョンの2人ね。お次は子供。アーサー(男・23歳)、エレノア(女・18歳)、ヘンリー(男・17歳)、エドワード(男・13歳)の3男1女がいる。長男のアーサーは、ゲーム上だけの親子。実際には、チューダー王朝の創始者、ヘンリー7世の長男なのだ。アーサーとゆー名前は、あの〝アーサー王伝説〟のアーサーにあやかってつけられたんだそーな。閑話休題。

イングランドの立地。ここもバツグンだよね。何しろ隣接国が、8国フランスと9国神聖ローマ帝国の2カ国しかないんだからね。つまり、それだけ攻め込まれる可能性が少ないワケだ。それに、リチャード1世は、プレイヤーが選択できる4人の国王中では、1番若い。この点でも、イングランドは有利なのだよ。だからと言って、喜ぶのは、まだ早いぞ！

実は、隣接するこの2国、どっちも強い…、ヨーロッパで1、2を争う強国なんだよね。つまり、こっちから攻め込むのも大変だってことだよね。

とゆーワケで、基本戦略に突入するぞ！ さぁ、どっちの国から、狙うことにしようか？ もちろん、両方を敵に回すなんて、愚の骨頂ってのは分かるよね。どっちかと早いとこ同盟を結び、どっちかとケンカする。これが、常道だ。で、どっちとケンカするかだ。

ここで、マップをじっくりと見つめてみよう。どうだい、見えてこないかい？ そう、神聖ローマ帝国と同盟して、フランスに攻め込むのが正解なのだ。理由はカンタン。神聖ローマ帝国の隣接国は4カ国、フランスは3カ国。さらに、フランスを落とせば、20国ムワッヒド朝、21国アイユーブ朝と、一気にアフリカを蹂躙できるのだ。それも、ほとんど全兵力を動員しながらね。神聖ローマ帝国が東ヨーロッパ方面を抑えてくれるので、極端な話、自国の兵力をカラにしたっていいワケだ（極端な話、だよ！ 神聖ローマ帝国が滅ぼされる可能性だってあるんだから、実際には実行しない方がいいんだよ）。この逆、フランスと同盟して、神聖ローマ帝国を倒すのは、なぜマズいのか。

その後のルートが、ヨーロッパ制圧しかないんだよね。ヨーロッパは入り組んでるし、これは大変だ。

神聖ローマ帝国との同盟が切れるまでに、アフリカをおさえられれば、ゆーことなしだね。ま、ここらで、ひと休みするのもいいだろう。

次に進むべきルートは、2つ考えられる。アフリカから海のシルクロード沿いに東南アジアを進むのが1つ。神聖ローマ帝国から、ヨーロッパ制覇を行うのが1つ。これも、状況と好みで、好きな方をやればいいだろう。しかし、ただ1つ、やっちゃいけないルートがあるのだよ。

それは、アイユーブ朝から、12国セルジュク連邦、3国クマン族同盟とゆーコースだ。このルートを進むと、アジアとヨーロッパ、東西を分断することになる。西に神聖ローマ帝国、東にモンゴル帝国（あるいは南宋、日本かな？）とゆー最強国にはさまれることになるんだからね。これは、自殺行為だ。くれぐれも、こんなオロカなことはしないよーにね。

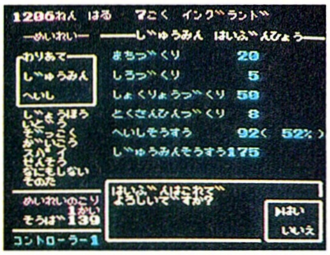


リチャード1世
48歳

通称、獅子心王。ヘンリー2世の3男で、プランタジネット家の王。1189年に即位。翌年、第3回十字軍として出征、サラディンに敗れる。1899年、フランス王フィリップ2世との戦いで戦死。勇猛果敢・寛容な武将で、中世騎士道の典型的人物として、トルバトゥールの賞賛を博した。

国力	A
統治能力	A

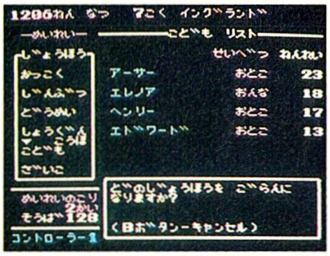
金	200
食糧在庫	317
税率	39
モラル	118
経済力	219
住民総数	170
兵士数	106
武装度	109
訓練度	119
城防御度	181



▲国王のリチャード1世は、4人の中では1番、若いのだ。この点でも、イングランドは有利なんだね



▲隣接国は少ないが、強国ばかり。ある程度の兵士数は、確保しとかないとね。兵士の訓練度や武装度も、手を抜かないこと



▲第9国神聖ローマ帝国と同盟を結び、第8国フランスを攻める。これが、ゲーム序盤の最大ポイントだ



▲長男のアーサーくんは、実にデキのいい子だ。将軍にするか、後継者にするか、大いに迷うとこなんだよね

イングランド・ビザンツ帝国の好敵手たち

イングランドはヨーロッパだし、ビザンツ帝国もヨーロッパに隣接している国だ。そして、ヨーロッパには強国がたくさんあったりする。とゆーワケで、イン

第8国 フランス



フィリップ2世
40歳

ルイ7世の子。通称、尊厳王。ノルマンディをめぐり、英国のリチャード1世と争う。

国力	A
統治能力	A

各能力値の初期データ

統率力	219
判断力	264
企画力	274
説得力	212
体力	248
武力	245

金	81
食糧在庫	102
税率	40
モラル	112
経済力	251
住民総数	170
兵士数	109
武装度	148
訓練度	132
城防御度	149

第9国 神聖ローマ帝国



ハインリヒ6世
40歳

神聖ローマ皇帝。ドイツ、イタリア、シチリアの王。フリードリヒ1世の子。

国力	A
統治能力	A

各能力値の初期データ

統率力	240
判断力	232
企画力	208
説得力	204
体力	255
武力	238

金	88
食糧在庫	130
税率	40
モラル	93
経済力	194
住民総数	141
兵士数	87
武装度	136
訓練度	120
城防御度	153

4 ビザンツ帝国〈第11国〉

ここまで読んでくれたキミには、もうおなじみだね。世界編ビザンツ帝国基礎講座を始めるぞ。

最初にやることも、もー分かってるよね。よし、始めよう。

将軍候補は、イサキオス(51歳)、テオドロス(29歳)、アンドロニコス(49歳)、ドゥーカス(32歳)と4人。このうち、イサキオス、テオドロス、アンドロニコスと、3人もが血縁だったりするのだよ。一方、子供の方はとゆーとね、イレネ(女・20歳)、アンナ(女・16歳)、エウドキア(女・15歳)、ラスカレス(男・13歳)と、1男3女がいる。しかも、娘たちは、みんなお年頃なんだぜい!

実は、これって、特筆すべきことなんだよ。他の国王たちが、血縁の将軍を増やすのに四苦八苦するのを横目に、アレクシウスは悠々自適(ってワケにもいかないか)だもんね。なにしろ、血縁の将軍候補が3人、息子が1人、娘婿3人、自分と、血縁の将軍が何の苦労もせずに8人! つまり、オルドで、コマンドと能力値を使う必要が少なくてすむワケだ。これって、ゲーム序盤では、イマイチありがたみが少ないかもしれないけど、中盤以降では絶大な効果を発揮するのだ。えーい、この果報者!!

お次は、ビザンツ帝国の立地だね。隣接国は、3国クマン族同盟、10国ハンガリー、12国セルジュク連邦の3カ国。隣接国数は、そんなに多くないね。ところが、ビザンツ帝国は立地的には恵まれていないのだ、実は。マップを見れば一目瞭然だよね。どっちへ行っても、生産国を作るまでの苦労は、並大抵のものじゃない。

さて、それじゃ、基本戦略を始めよう。とにかく、立地条件は最悪に近いワケだよね。こんな時こそ、マップをじっくり見て、少しでもラクにゲームを展開できる方向を探そう。

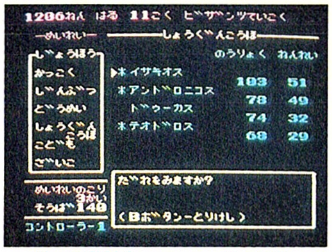
まず、クマン国同盟はパス。理由はモンゴル帝国と同じ。ここへ進出しても、敵国を増やすだけで、メリットは少ないんだからね。

じゃ、ハンガリーはどうだろう。一見、ヨーロッパ統一の足がかりにピッタリのようだ。ところが、だ。ハンガリーの西には神聖ローマ帝国、北には5国ドイツ騎士団領など、列強がひしめいている。ここから、次の国を落とすには、かなり時間がかかりそうだし、外交技術を駆使しなくちゃならないだろう。とすると、あまり現実的とは言えないよね。

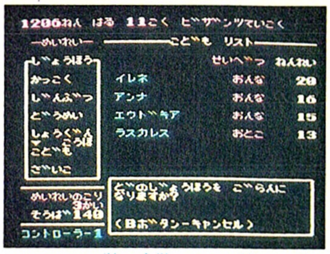
残るは、セルジュク連邦だね。そう、とりあえず、こっち方面へ進出するのが正解だろう。セルジュク連邦からの道は2つある。海岸沿いに東南アジアへ向かうか、アフリカ方面へ進むか。ま、生産国のことを考えれば、アフリカ方面だろーね。22国カリフ領、21国アイユーブ朝、20国ムワッビド朝と、イングランドとは逆の侵攻をすべきだろう。カリフ領、アイユーブ朝を、しっかりと生産国にしたら、一段落だ。ヨーロッパを東西から攻めていく。ここは重要だ。じっくりと、あせらずに攻めることにしよう。

そして、ヨーロッパを抑えることができれば、後は、1国づつ、確実にアジアに手を延ばしていけばいいだろう。これで、世界はビザンツ帝国のものさっ!

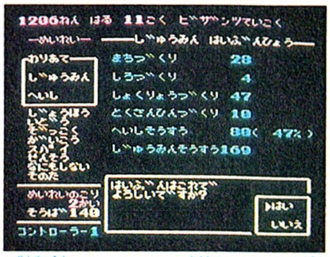
さて、ここまで、各国別に基本戦略を見てきたわけだ。コイツは、絶対…、かなり…、少しは…、キミの世界制覇に役立つだろう…、と思うんだけど…、どーだろう(弱気な私…)。くどいよーだけど、基本は基本。ここに書いた戦略どおりに、ゲームが展開することなんて、あまりないだろう。しかし、ここに書かれている各基本戦略は、少なくとも間違ってはいないはずだ。この基本戦略を、どう実際のゲームに応用していくかが、大事なんだ。こんな時にモノをゆーのは、経験とカンなのだ。キミが今まで、培ってきたSLG魂で、見事、世界制覇を成し遂げてくれよな。おぢさんは、キミたちを信じているからね。



▲4人の将軍候補のうち、3人が血縁。これは大きい。特に支配国が増えてくると、このありがたみが、よく分かるのだ



▲さらに、4人の子供のうち、娘が3人。優秀な他人を、どんどん血縁にできるのだ。これが、ビザンツ帝国の最大の強みなのだ



▲隣接国は、ショッパい連中ばっか。特産品は、売値の高い貴金属。ここは、町造りと特産品作りに、根性を入れよう



アレクシオス
54歳

国力	A
統治能力	C

ビザンツ帝国皇帝。アンゲロス朝としては2代目。初代皇帝は兄のイサキオス2世であるが、1195年、その座を奪取し皇帝に即位する。しかし、わずか8年後に、兄に奪いかえされてしまう。この帝位争いで、首都コンスタンチノーブルは弱体化、十字軍に蹂躙される原因となった。

金	222
食糧在庫	307
税率	39
モラル	118
経済力	207
住民総数	163
兵士数	101
武装度	100
訓練度	131
城防御度	177

グランド・ビザンツ帝国のライバルになりそうな国たちの、初期データを集めてみた。強国が集まってるってことは、この中には、ライバルになる前に滅んでしまう国もあるだろうけどね。この他の国では、20国ムワッビド朝にも注意を向けておいた方がいいだろう。

第5国 ドイツ騎士団領



ザクセン公
49歳

国力	B
統治能力	B

ザクセン公は、固有名詞というより、ドイツ中部のザクセン公国王という意味が強い。

各能力値の初期データ

統率力	184
判断力	158
企画力	167
説得力	200
体力	232
武力	194

金	66
食糧在庫	84
税率	40
モラル	172
経済力	149
住民総数	119
兵士数	72
武装度	139
訓練度	129
城防御度	141

第13国 ホラズム



ムハマンド
52歳

国力	B
統治能力	A

ホラズム国王。自らの外交の不手際で、ジンギスカンの西征を招くことになる。

各能力値の初期データ

統率力	210
判断力	254
企画力	222
説得力	194
体力	232
武力	230

金	49
食糧在庫	116
税率	40
モラル	98
経済力	243
住民総数	168
兵士数	105
武装度	116
訓練度	123
城防御度	147

自由自在のおもしろさ！新しい



フライデースペシャル81

ジーザス完全必勝本

ファミコン必勝本編集部・編

■定価420円(税抜き)■発売中

ゲーム展開に忠実に再現されたストーリー解説、詳細設計画、人物紹介と、「ジーザス」攻略に不可欠な情報のすべてがここにある。感動のエンディングをキミは見たか？



ウィザードリィのすべて

ベニー松山＋ベントスタッフ著

■1200円(予価)

暗い迷宮にも色を！　白文字のメッセージには息吹を！　正しい知識とたくましい想像力で、あなたのウィザードリィは、あと20%、確実におもしろくなるはずです。



小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著

■定価980円(税抜き)■発売中

この少説は「ウィズ」そのものだ。一度でも「ウィズ」をプレイしたことがある人なら、ホント、たまらないぜ。と絶賛を受けた新感覚のエンターテイメント。ベストセラー驀進！





コミック版ウィザードリィ 全3巻

石垣環・作

ベニー松山・協力

第１巻　邂逅編■発売中

謎の魔導師ワードナは狂君主トレボーの危機を救った見返りで得た領地に、巨大な地下迷宮を造り上げた。少年戦士リョウはリリスら仲間と出会い迷宮へと挑むこととなる。

第２巻　死闘編■発売中

■定価 各880円(税抜き)

リョウたちの目的は、ワードナから強い力を持つ“魔除け”を奪い返すこと、迷宮深部へ進むごとに襲いかかる怪物ども。己の能力のすべてを賭けた死闘がいま始まった。

第3巻　黎明編/いよいよ発売間近!!



コミック版 邪聖剣ネクロマンサー

前田俊夫・作

ターミネータ辻・監修

■定価880円(税抜き)■発売中

劇画界の鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界。勇者ケインのアザトースとの戦い！　そして邪聖剣の謎とは？　全編にあふれる躍動感とここちよいハイテンポな展開に酔いしれるぞ！

JICC出版局

エンターテイメント大集合!!



ファイナルファンタジー モンスターマニュアル 天野喜孝モンスター画集

天野喜孝・作／北枕獲・監修／スクウェア＆ファミコン必勝本編集部・編

■定価980円（税抜き）

天野喜孝のイラストで綴るファミコンＲＰＧの超大作ファイナルファンタジーの世界。全モンスター解説付きで、モンスターワールドの全貌が、いま明らかに!!



スーパーマリオブラザーズ3のすべて

ファミコン必勝本編集部・編

■定価580円（税抜き）■発売中

ワールド１～８の全マップ掲載／常識破りの超技47種類も大公開／すべてみせますマリオの奥の奥、あなたにも見せてあげましょう。感動のエンディングシーン!!



ファミリースタジアム'88のすべて

ファミコン必勝本編集部・編

■定価580円（税抜き）■発売中

ナムコ公認公式ガイドブック。ナムコのゲーム大会２回連続優勝の必本ファミスタチームが作った問題の書。今まで発表されることのなかった驚異のデータを完全徹底分析／



TVゲーム 怪物イラスト大事典

北枕獲・監修
必勝本編集部・編

■定価780円（税抜き）■発売中

これまでTVゲームに登場した怪物102を系統分類／怪物の権威・北枕獲の思い入れ解説、日本を代表する怪物イラストレーター６人による迫力イラストの競演／



ドラゴンクエストIIIマスターズクラブ

ファミコン必勝本編集部・編

■定価480円（税抜き）■発売中

日本全国1000万人のドラクエファン必携の書／ドラクエ生みの親、堀井雄二最新インタビューを始め、日本中から寄せられたファン達の声を一挙に掲載／

近刊 大好評／ゲームコミック続々登場!!

★ファイナルファンタジー
★ゼルダの伝説

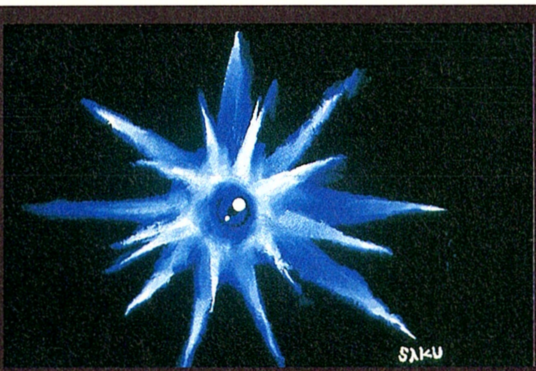
今夏登場!!

●書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

新発売

電子水彩

エスキース
ESQUISSE



エスキースは、パソコンCGでこれまで果たせなかった自然に近い画像表現を可能にした、16色対応のパーソナルCGです。







独特な電子の筆と電子の紙とが織りなす多彩な効果で、これまでのCGのイメージからは想像できないほどの、しなやかで微妙な色調をもつ画像を創り出すことができます。最新の技術が生み出した〈にじみ〉〈ぼかし〉〈溶け込み〉などの機能は、水彩をはじめとする自然の画材のよさを味わわせてくれます。たとえば、こんなことができます。●絵の具の透明度を調整することで、下地を生かしながら上描きする ●毛筆タイプの筆で、書道や墨絵のようにぼかしてみる ●油絵のように、パレットナイフで色を乗せたり削ったりする ●クレパスを指でこすったような効果を出す ●好みの筆により、作図した線をオートトレースする等。
手軽な価格と操作で、信じられないほどの高度な機能をもち、ビギナーからプロまで幅広く満足できるソフトです。

機能

■**電子筆** テクニカルペン、サンド、プッシュ、デフォーカス、エアブラシ、消しゴム、グラーデーション、マスクブラシなど ■**電子製図器** 定規、自在定規、コンパス、コピー、変形コピー、ムーブなど ■**マスク機能** ■**文字入力** 標準、イタリック、ボールド ■**画像処理機能** マッピング、モザイク、特殊フィルター、色変換 ■**出力** グレースケールのプリントアウトのほか、付属のユーティリティーでカラーポジも作成可能 ■「スーパータブロー」と操作が同じでフルカラーペイントの入門としても活用でき、他のCGとの互換性もある。

対応機器・使用環境

■**本体** PC-9801VX,RX,RA,UV,VM(16色ボード増設機種のみ) ■**OS** MS-DOS ■**メモリ** 640KB以上 ■**マウス** バスマウス ■**スキャナー** GT-3000/4000、JX-200 ■**プリンター** PC-PR201、PC-PR801、ESC-P24、レーザーショット

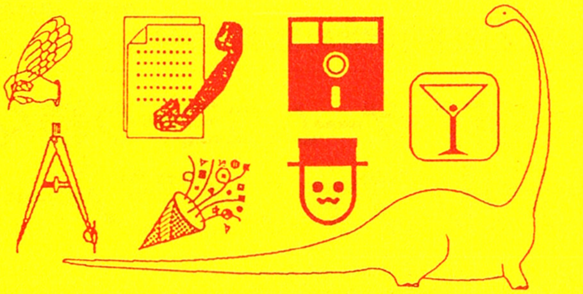
定価 23,000円

CGの友＆DTPの道具箱

アートライブラリ
ART LIBRARY

新発売

ながめて楽しく、使って重宝なクリップアート集。手軽に使えて質の高いカットに、遊び心をプラスしました。●絵を描くのは苦手だが、手紙やレポートにちょっとしたアクセントが欲しい ●リフィルにこんなマークがつかえたら●気のきいたオリジナルカードをつくりたい ●趣味でクリップ・アートを楽しみたい、こんな方たちのために、豊富なグラフィクス・ライブラリを贈ります。付属の強力なユーティリティは、主要CGソフトでのアートライブラリの利用を可能にするほか、それらのソフト間のデータコンバーターとしても独自に利用できるスグレものです。



■**内容** マーク、ボーダー、アイソメ、文字、国旗、絵文字、スポーツ、動物、乗り物、楽器、各種オリジナルイラスト＆カット計500種 ■**対応機種** PC-9801シリーズ ■**利用可能ソフト**「エスキース」「Z's STAFF KiD98」「花子」「シルエット」その他VRAMデータ使用ソフト

価格 12,000円

Wave Train ●ウェーブトレイン 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC PHONE:(03)288-1426

Wizardry®

ウィザードリィII（■アスキー■発発中■￥6500(税抜き)■カセット）



最後まで残ってしまった謎の数々に、
冒険者は失意の底に沈む。されど道はあった。
未公開マップと、親切Q＆Aをお届けしよう。
すこやかなる時も、病める時も、迷いし者を救い給う。

文／ベニー松山　イラスト／品川るみ・正輝貴志

MAPS!

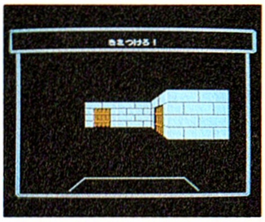
ついに明らかになった迷宮第4、5層。その完全マップに加えて、永きに渡り謎のままだった2階の全図も公開だ。闇に隠されたアイテムの数々を入手し、万全を期して最上層6階へと向かってもらいたい。宝珠はもう、目の前にあるのだから。

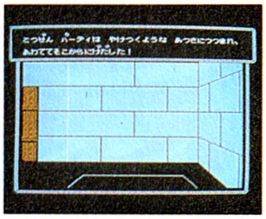
石の奴隷を連れた生ける伝説との遭遇

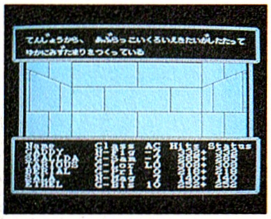
4階、5階のモンスターが隠し持つビン詰めの船。これを手に入れて1階の湖からの直通階段が使えるようになってからが、迷宮後半攻略の始まりだ。

さて、この階での目的は2つある。その1つは生ける伝説と呼ばれる悪魔像・デルフを倒し、悪の水晶を手に入れることだ。しかしながらこの時点でのキャラクターレベルを考えると、石化能力を持つデルフとデルフズミニオンたちは恐ろしい強敵になるだろう。心してかかりなさい。

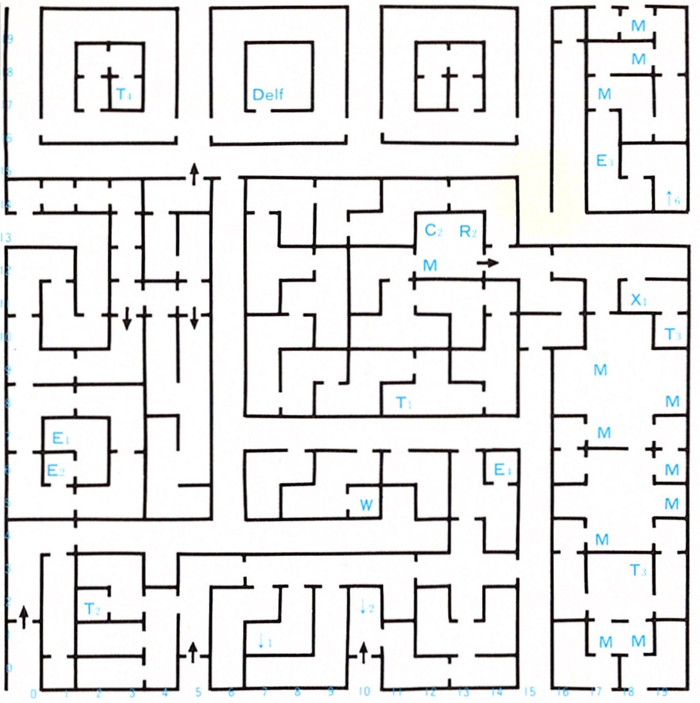
もうひとつは2階に戻ること。シュートから後半部へ向かうのだ


▲6階に続く階段へのルートに多数見られる警告


▲階段への近道。炎の杖がないと通れないのだ


▲何かありそで何もないこれぞパラライズプール


▲メンバーを次々と石化するデルフ。魔法も強力!


4
▲意外とデルフのいる玄室にはいきやすくなっている。反面6階への階段のルートは多数の玄室を抜けなければならないので、出会う怪物の数も多い。炎の杖さえ持っていれば(18、11)が通過できるから、テレポートで近道をしよう

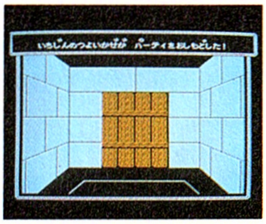
聖か魔か。襲いくる美しき天使の群れ

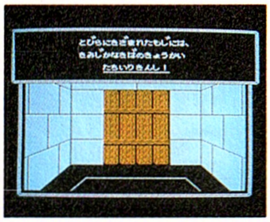
5階の特徴は、巧みに入り組んだ通路と玄室にあるともいえる。大部分の面積をダークゾーンの大広間に割きながら、見かけよりも遥かに広く感じるのがこの階なのだ。

ここではデルフと対となる善の兵士たち・エンジェルから善の水晶を勝ち取らなきゃならない。一体では弱い相手でも、次々と仲間を呼ぶエンジェル。この戦闘は細心の注意を払う必要があるぞ。

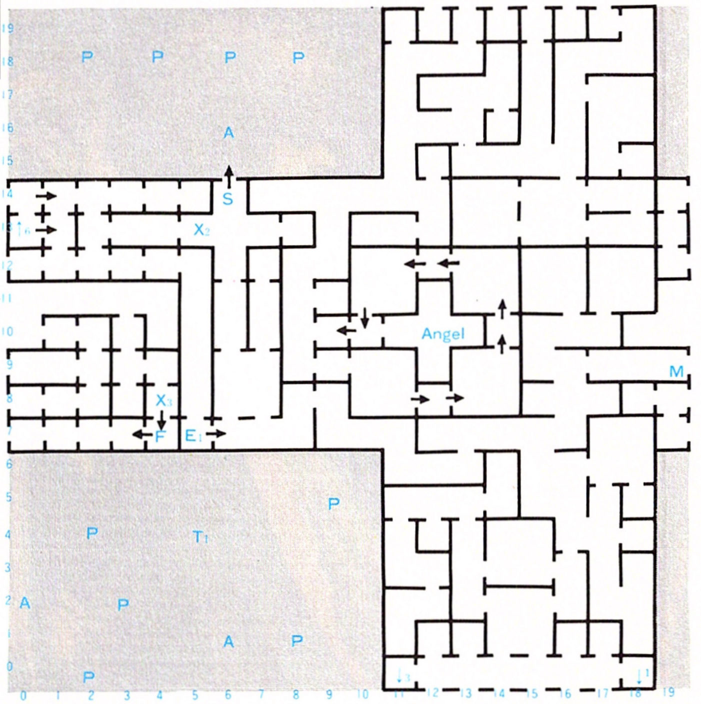
6階にいくには善のパーティの協力が必要になる。2階で手に入る空気の魔除けが、階段への通行証だからね。


▲寺院奥で炎の杖を売るアブドル。何度でも取れる

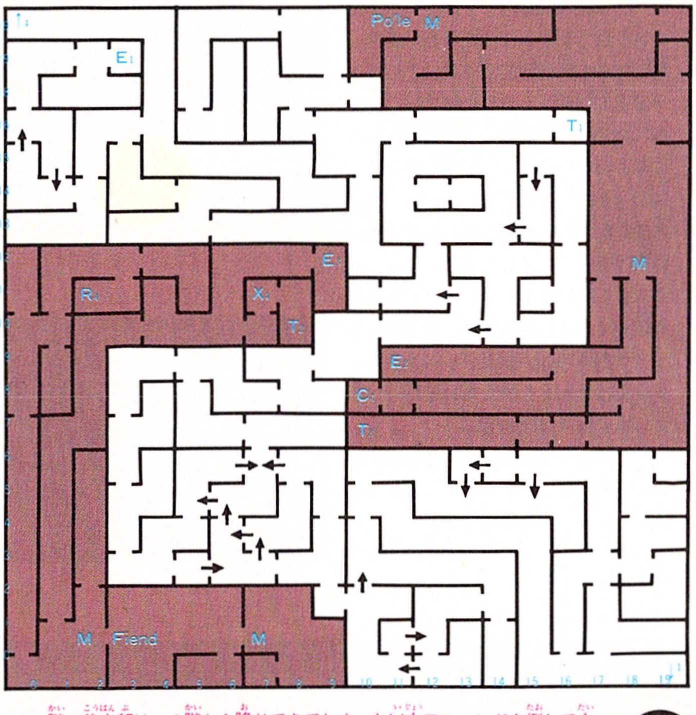

▲風が行手を阻む。空気の魔除けが必要な地点だ


▲名物・牙の寺院。気短かな僧侶たちには参る


▲すぐ助けを呼ぶエンジェル。戦闘が長びくのだ


5
▲(6、14)の呪文封じ地点は、誤って足を踏み入れるだけであらゆる魔法が使えなくなってしまう。この場合はセレクトボタンで一度冒険を中断し、すぐ再開すればOKだ。ただし当然ながらマポーフィックなどの効果も消えている

Cx……X階へのシュート　Rx……X階からのシュート出口　P……落とし穴　W……オイルプール(入ると麻痺)
S……呪文封じ　F……炎の杖　X_1……炎の杖がないと通れない　X_2……空気の魔除けがないと通れない
X_3……25000GP払わないと通れない　X_4……大地の杖がないと通れない　M……メッセージ
A……アフトルタクシー(2500GPで城へ)　Tx……Exへのテレポート地帯　Ex……テレポート先
↑x……X階への昇り階段　↓x……X階への下り階殺。　◉マークのXには対応する数字が入ります。



▲この階の後半部は、4階から降りてきてしまった以上フィーンドを倒して大地の杖を取りにいき、(7、11)の鞭を持った女性に通してもらわないと帰ることができない。1階への階段など存在しないので、MPの配分に注意しよう

2

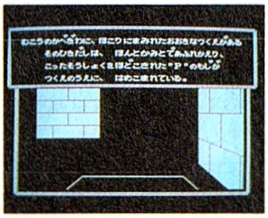
灼熱の核爆発呪文がパーティに降り注ぐ

善のパーティの後半の舞台となる2階の隠されたエリア。ここは出現するモンスターこそ2階の弱い連中ながら、要所を強敵が守っている危険な場所だ。

手に入る特殊アイテムは2つ。その片割れ・大地の杖は本来なら6階にしか出現しないフィーンドに守られ、またもう1つのアイテム・空気の魔除けを入手するのに重要なパスポートの役目を果たしている。大地の杖で鞭を持った女を通過すれば、いつしかガイコツのような魔術師ポレに出会うだろう。ティルトウェイトを使う強敵だけど、倒せば空気の魔除けはキミのものだ。



◀仲間を呼びまくるフィーンド。マハリトも使う



◀フィーンドの先にあるポレの机。杖をいただき



◀これはポレの奥方か？大地の杖で通過OKだ



◀レベル7の呪文を操るポレ。でも時々逃げる

MONSTERS!

今回で一応ル・ケブレスを除いた全モンスターのデータ集は終了ということになる。77体中すでに紹介済みが73体。残るこの4種は特定の地点にしか出現しないフランドエンカウンター(固定遭遇)、すべてゲームクリアに重要な大物ばかりなのだ。

ここに挙げた4体のモンスターは、デルフとデルフズミニオンを一組としてそれぞれ1つずつ、計3種のアイテムを持っている。デルフの悪の水晶とエンジェルの善の水晶、ポレの空気の魔除けだ。どれもある地点を通過するのに必要なものなので、ゲームを終えるにはどのモンスターも一度は倒さなければならない相手なわけだ。データを良く見て研究、研究。

MO——魔法使いの呪文・レベル	㊙——エナジードレイン
PO——僧侶の呪文・レベル	㊌——ブレス
㊓——ポイゾン	呼——仲間を呼ぶ
㊕——パラライズ	無——呪文の無効化あり
㊗——クリティカルヒット	

▶Delf(デルフ)
不確定名：Living Legend




8レベル以上

HP：60	ダメージ：32
特殊能力：M4／P4／㊐ 無	

オランダのデルフ焼という方法で造り上げられた陶器製の悪魔像。"生ける伝説"という不確定名がシブい。悪の水晶を守っているぞ。

▶Delf's Minion(デルフズミニオン)
不確定名：Gaunt Figure




アンデッド

HP：13～19	ダメージ：16
特殊能力：㊐ 無	

デルフによって石化された冒険者のなれの果て。HPは低いものの、最大9匹が数グループで石化攻撃をかけてくるんだからコワイ。

▶Angel(エンジェル)
不確定名：Radiant Figure




8レベル以上

HP：16～56	ダメージ：16
特殊能力：P4／㊕ 呼 無	

善の水晶を守る天使。単数で見ると攻撃呪文などデルフに比べて劣ったところが多いけど、複数で出現するため同等以上に手強いのだ。

▶Po'le(ポレ)
不確定名：Skeletal Figure




8レベル以上

HP：60	ダメージ：12
特殊能力：M7／無	

2階後半部に棲んでいるガイコツのような魔法使い。先にティルトウェイトを唱えられると当然死者続出だぞ。ディスペルしても無駄。

QUESTIONS & ANSWERS

そろそろ迷宮を自由に歩き回れるだけの実力を持ったキャラクターが、全国で200万人ほど出てくる季節。レベルアップ、御苦労様でした。が、それでも今だに謎が残るのがウィズの世界。新婚のヒラ坊を交えて、一年ぶりのウィズQ&Aをお届けする。

IIでも無限増殖経験値稼ぎができるのだ

Q どうも。ついに結婚しちゃってすっかりおとなしくなったと評判のヒラ坊です。これからはいい夫を目指すんだもの、ボクは。

んー、ところが。そのシアワセな新婚生活を妨げる大問題があったのです。実はボクがまだウィズIIを終わらせていなくて、しかもまだまだ判らないことだらけ。他のことにはアバウトでも、ことウィズに関してはきっちり筋を通す主義なので、このままではおちおち妻の相手もしていられません。そんなワケでまずは質問その1。Iでは有名なグレーターデーモンの無限増殖稼ぎが、IIでもできるってホント？ どうか家庭に安らぎを。　編集部・ヒラ坊

A へー、新婚家庭にウィズIIですか。当然編集部の仕事がハケてからだから、夜。そりゃ奥さんも気嫌悪くなるわ。「哀れ！ ハネムーンをウィズに奪われた無念妻」なんて見出しで女性週刊誌に載っちゃうかもよ、ホントに。



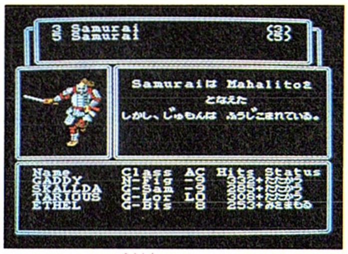
▲アークデーモン。増殖には最適なのだ



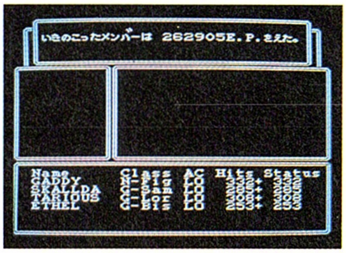
▲アークエンジェル。麻痺攻撃には注意！

で、この質問なんですが、むしろIIのほうがカンタンにできちゃいます。念のために説明しておくと、この技は一度呪文を封じられた怪物に呼び寄せられた仲間が同じように呪文が唱えられないのを利用して、半永久的にモンスターを倒し続けるというもの。やり方は敵を1匹だけ残して、呪文を封じるまでモンティノをかければよろしい。ただしこれはあくまで効率よく経験値を稼ぐためのテクだから、経験値が高くて仲間を呼び、またドレインやクリティカルヒットを持たない怪物を相手にしなくちゃいけません。

で、IIでその条件に当てはまるのがアークデーモンとアークエンジェルの2種。両方とも魔法攻撃がメインで、しかもモンティノが半々程度の確率で効くのだ。5匹以上に増やしてから、全滅させないように斬る。これだぜ。



▲ハマンで沈黙させてからマロール。これで敵呪文を完全に封じる技もあるぞ



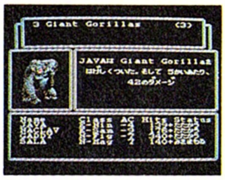
▲このように経験値を大量に稼げる。でもあんまりオモシロイやり方じゃないね

II最強の武器のひとつ・バタフライナイフも使い方を間違えるとカスになる！

Q グレーターデーモンなんてモンティノがほとんど効かなかったもんね。こりゃ楽だわ。

じゃあ次の質問。何でもIIでは最強クラスの武器だってウワサのバタフライナイフをついに見つけたワケなんだけど、なぜか短剣並の威力しかない。せっかく盗賊を忍者に変身させたのにこれじゃ意味ないじゃない？ もしかして強力アイテムだなんて大ウソなのかい。え？　編集部・ヒラ坊

A 察するところあなたはどうやら致命的なミスをしたようですね。思い出してみましょう。蝶のナイフのS・Pを使って盗賊を忍者に変身させた時、ナイフを装備していたでしょ？ そうなるともうダメ。ヒーリングがつく以外はどうしようもない呪いの武器になってしまうんですね～。使ってから装備すれば、ちゃんと村正並の威力を発揮したのに。皆さんもこのアイテムの取り扱いには注意！



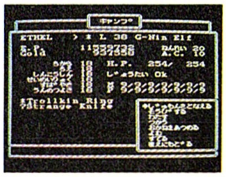
◀これは失敗例。ダメージが天と地ほども違う。ボルタックで外すしかないのだ



◀S・Pを使わなければダメージだけは最強の武器。しかし当たりにくいのである



◀S・Pを使用後に装備すればこの威力！ ACが1上がってしまうのが玉にキズだ



◀変身忍者は転職とは違ってMPが低下しない。ビショップから変身してオール9

マカニトでは死なないモンスター表だ

Q 蝶のナイフにはそんな落とし穴があったのね。ボルタックに売ったらなくなっちゃうし。呪いのアイテムだから当然か。2本もムダにしちゃったよ、トホホ。

恥かきついでに次もいっちゃおう。レベル8以下の敵を一発で殺すマカニトってあるよね。あれの効くヤツと効かないヤツが今だに覚えられない。この前マミーに生き残られてドレイン受けちゃった。　編集部・ヒラ坊

A 今までの必本を調べればそんなコトすぐ判るじゃない。ま、確かにIIでは〝レベル7メイジ〞みたいなモンスター表記がないから覚えにくいんだけどね。それにしてもマミーなどのアンデッドにマカニトは絶対に効かないってのは前作からの常識でしょ？ ディスペルしなさいってば。

それじゃマカニトの効かない怪物を表にしておきましょう。活用してね。

アンデッド系	Duster(ダスター)	Cyclops(サイクロプス)
アンデッド系	Poltergeist(ポルターガイスト)	Elven Mage(エルフメイジ)
アンデッド系	Asher(アッシャー)	Fiend(フィーンド)
アンデッド系	Mummy(マミー)	Firedrake(ファイアードレイク)
アンデッド系	Banshee(バンシー)	Giant Gorilla(ジャイアントゴリラ)
アンデッド系	Delf's Minion(デルフズミニオン)	Giant Mantis(ジャイアントマンティス)
アンデッド系	Ghast(ガスト)	Gnome Priest(ノームプリースト)
アンデッド系	Ghost(ゴースト)	Hydra(ヒドラ)
アンデッド系	Wight(ワイト)	Mifune(ミフネ)
	Giant Leech(ジャイアントリーチ)	Samurai(サムライ)
	Priest of Fung(プリーストオブファング)	Venus Man-trap(ビーナスマントラップ)
	Roc(ロック)	Xeno(ゼノ)
	Archangel(アークエンジェル)	Delf(デルフ)
	Archdemon(アークデーモン)	Angel(エンジェル)
	Berserker(バーサーカー)	Po'le(ポレ)

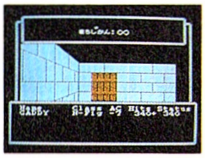
うまく使えば無敵のリセット技を復習だ

Q じゃ、そろそろ全国のプレーヤーのための質問でもしようかな。いっとくけどこれから訊くことぐらい知ってるんだからね。人のためよ、人のため。

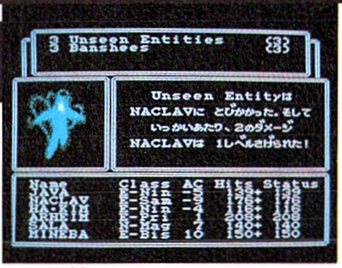
ウィズでは必要悪ともいわれているリセット技。あれについてもう一度おさらいしておいたほうがいいと思うんだ。キャラクターたちのデータがいつS−RAMに書き込まれるのかとか、どんな時に有効なのか、とかね。Iの時と違うとこがあるなら、それも教えて欲しい。　編集部・ヒラ坊

A うん、やっぱりこの技については詳しく復習しないとね。リセットを使うだけに危険も大きいし。

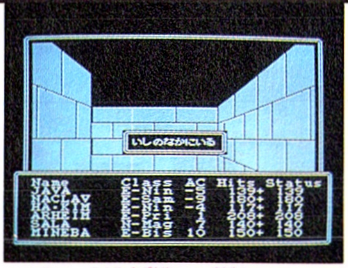
簡単に解説すると、リセット技というのはデータがS−RAMにセーブされる前にリセットしてしまい、戦闘でのパーティ全滅やエナジードレイン、



◀迷宮でセレクトボタンを押し、待ち時間を無限大に設定。これが基本



▲あの恐ろしいエナジードレインも、リセット技で取り返しがついちゃうのだ



▲IIでは表示無限大でも数秒でこのメッセージは消えてしまう。即座にリセット

それに蘇生の失敗などをその直前の状態にまで戻してしまう奥の手なのだ。上手に使えば実質的にパーティは無敵ということになる。

セーブされるのは①戦闘終了時②キャンプのコマンド使用後③城の行動毎。特に重要なのは①で、戦闘が勝手に終了しないようにメッセージ表示速度は∞（無限）にしておかないとね。それとマロールの失敗やテレポーターで石の中に実体化した時にもこの技で助かる。即リセットして冒険を再開し、キャンプを解かずにマロールで脱出すればいいワケ。ほっとくと全滅だもんね。

善悪の水晶は危険が一杯の重要アイテム

Q では、いよいよ最後の質問といきましょうか。これさえ答えてもらえれば家庭円満おもろい夫婦に戻れるんだ、きっと。

4階のデルフを倒して悪の水晶、5階のエンジェルで善の水晶を手に入れて以来、ようやく6階にいけるようにはなりました。されどそこからが問題。あの番犬みたいなル・ケブレスの奴がジャマして、さっぱり先に進めない。どうやら剣も魔法も通じないみたいだし、何とか通してもらおうと考えてるんだけど……。で、あやしいとにらんだのがやはりあの水晶2つ。S・Pもあるし、何か秘密が隠されているのでは？　さ、ラスト！　編集部・ヒラ坊

A なにがおもろい夫婦だか。おポンチ亭主ですね、全く。まあ早いトコいい夫とやらになったげて下さい。

さて、ついにやってきたシナリオの核心に触れる質問。宝珠の番人ル・ケ



▲善のキャラが善の水晶のS・Pを使用。しかし何の変化も現れない。悪も同じだ

ブレスをいかにしてパスするのか？

確かにあの善悪の水晶がゲームを終えるうえで重要な鍵を握っている。でもS・Pを呼び起こした人の大半が経験した通り、下手に扱うととんでもないメにあう危険なアイテムであることも事実なのだ。というのは、中立キャラが使うとHPの上限が5ポイント前後低下してしまうし、善のキャラが悪の、悪が善の水晶を使うとそのキャラは灰になり、しかもパーティ全員のHP上限が下がってしまうからだ。性格を合わせて使えば害はないけど、それだけでは別に何が起こるというワケでもない。

そこでヒント。ル・ケブレスは均衡の守護者、そして善と悪は表裏一体。正反対の同じ力がぶつかった時、力は消えるものだ。ピンときたかな？



▲異なる属性の水晶を使うと当人はHP上限を20ほど下げて灰に。仲間も巻きぞえ



▲中立キャラがどちらの水晶を使っても自分のHP上限を下げてしまうだけだ



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ゴールデンウィークである。5連休・7連休・9連休なんて、ザラである。そんな時こそ、ウィザードリィ……なんてマヌケなマクラは振ってたまるか。たまには外に出て、アイテムを探そう。街には宝箱がいっーっぱい。かもよ。ま、いずれにせよ長〜いお休日は有効に使いたいもの。元気出そう。

K-81 転送によるパラメータ変化

●Vol.7の瀬戸口道子さんの疑問（パラメータ変化の法則）についてお答えします。これは某攻略本によるものですが、まず年は一律20歳から。そして各特性値の数値から0〜3ずつ（ランダムで）引き、職業別ボーナスポイントとして戦士・侍・ロードは力、魔法使い・盗賊・忍者は素早さ、僧侶・ビショップは体力にそれぞれ2ポイントずつ加算されるそうです。但し、呪文を覚えているキャラはこれだけに非ず。

魔法使いの呪文を覚えているキャラは覚えている呪文数÷7（全部覚えていれば21÷7＝3）の数値が I Q に加算されます。同じく僧侶の呪文を覚えている呪文数÷10（全部覚えていれば29÷10＝2。余りの9は切り捨て）が信仰心に加算されます。ビショップや元魔法使いのロードなど両方使えるキャラは両方がそれぞれ加算され、戦士や盗賊も呪文が使えれば同様に扱われます。しかし特性値の合計が15以上になった場合一律15になり、これ以上にはなりません。

最後に１つ。この計算は基本的なものであって他にも色々な条件が絡み合うので必ずしもこの通りとは限らないそうです。以上。

（愛知県・ロード大好き！）

☺生まれてくる子が男か女か？　わかってしまった。どーしよう？　科学の進歩の良し悪しか。

Q-82 激戦のあと幻に見ゆるは…

●夜、電灯の明かりを窓ごしから見ていると、なーんとなく〝ポルターガイスト〟に見えてしまう。ね、そう思わない？　ちょっと（どころじゃないケド）色がうすいけどさぁ…。

（茨城県・岩間沙知子）

☺瞼の怪物……。

F-83 ウイッチは中森明菜に似ている

●ウイッチは中森明菜に似ている。

（岐阜県・何処かの誰か）

☺見出しでネタをバラしてやんの。

J-84 ロードにこだわってる人なんです

●ちっと古いが、貴方の君主度チェック（一応金曜チェックです。）

「狂王の訓練場バージョン」

①貴方がＬＯＲＤを養成したのは、〝聖なる鎧〟を手に入れたからである。

②貴方は、〝聖なる鎧〟を〝回復の指輪〟扱いした（他の職業にただ持たせる）ことがある。

③敵とはいえ同じ聖職者であり、しかも女性であるプリーステスの首を、〝聖なる鎧〟の力ではねた時、何ともいえない思いが背筋を走り抜ける。

④忍者等にクリティカルヒットを食らった時より、ハイプリーストからバディを受けた方が遥かに悔しい。

⑤「ＥＶＩＬのＬＯＲＤが、〝聖なる鎧〟を装備してもＡＣが変化しないのはおかしい」という疑問が少しも浮かばない。

ＹＥＳが０の人

貴方こそパラディンであり、真に神に仕える御方です。これからもより一層の精進を。

ＹＥＳが１の人

「クルセイダーロード」（特別出演）

神に仕える者であるが、その実力は今一つ。勇敢というより蛮勇でしょう。（うっ、いかん、マジだ。）

ＹＥＳが２の人

「オーガロード」

上記のロードと似た様な者。ロードの割に徒党を組んでおり情ない。

ＹＥＳが３の人

「レイバーロード」

他種族をも率いる実力は買うが、やはり今一つ。

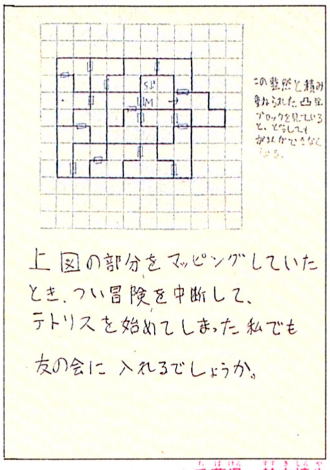
ＹＥＳが４の人

「バンパイヤロード」

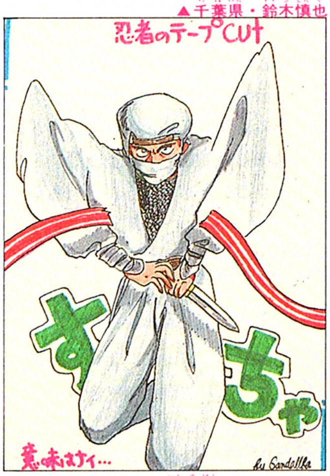
その実力と、容姿（？）によるカリスマはなかなかのものだが所詮No.２的存在、悲しい…。



▲兵庫県・風のゆ〜な



▲千葉県・鈴木慎也



▲岩手県・ガンダルバ

ＹＥＳが５の人

「トレボー王」

実力は定かではないが、その支配欲はかなりのもの。肉体が滅しても、その魂は宿敵の邪魔をしようと現世に留まるでしょう（パソコン版４ね）。だからＬＯＳＴしても気にしない、気にしない。

（静岡県・Champ Ronin）

☺偏執的なまでのロードへのこだわり。何なんだ。思い込み強い人ってゲームがとっても楽しそう。

L-85 中毒患者が選抜見てたらきっと

●選抜高校野球の宇都宮工の仁平（にへい）選手をじんぴらと読むのは、ウィズ好きなら誰しも考えたことじゃない。

（大阪府・幻のHYADINE）

☺SHADE EQUIPってナーンダ？ こたえ：仙台育英。そんなアホな…。

Wizardry

今は昔の物語――
過去ブリタニアには
3度に渡る
暗黒時代を
むかえた時期があった
――モンディン、ミナクス
エクソダスによって
恐怖を与えられた時期である
しかし
いまや危機は去り
ブリティッシュ王の手によって
平和な日々が約束されていた
3つの城と8つの町を中心に
人々は繁栄の輪を
広げつつあった
――しかし――
そして新たな物語が始まる

Ultima IV

クエスト オブ アバタール

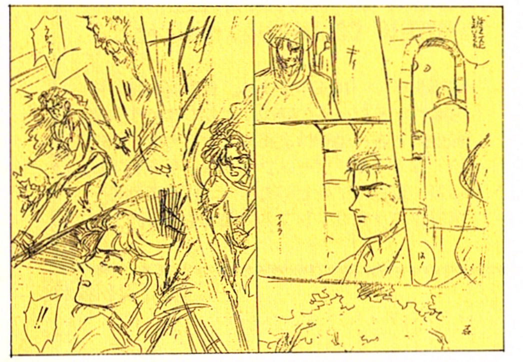
制作開始!!

小説 RING² INOUE, COME BACK TO HIPPON



リンリン井上が ゲームノベルの人気作家になって 帰ってきた!!

(ゲームブックすでに12点)



コミック WELCOME, NEW FACE YUKO TANAKA

コミック界のリボンの騎士・田中夕子登場!!

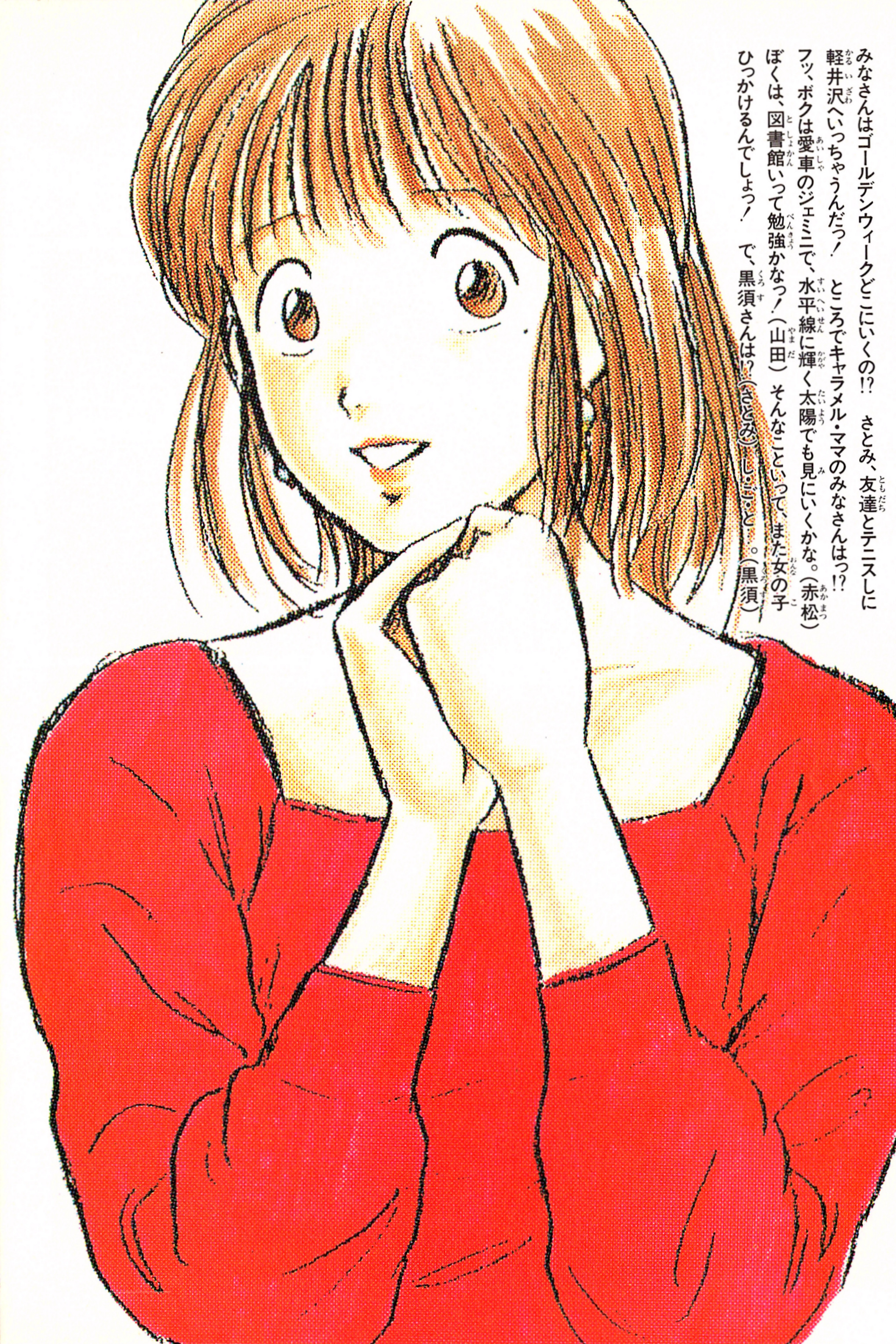


JICC出版局

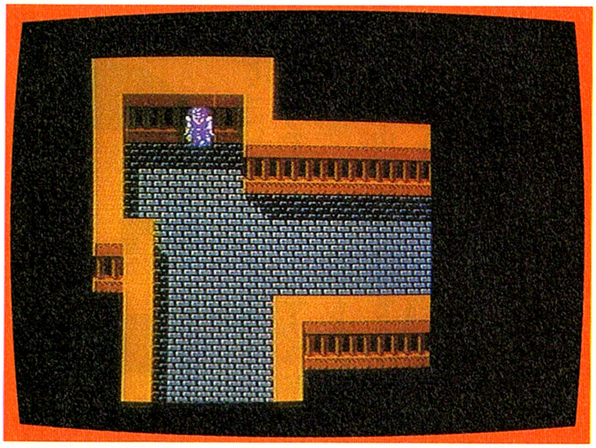
BUG★BOY CLUB

バグボーイクラブ

みなさんはゴールデンウィークどこにいくの!? さとみ、友達とテニスしに軽井沢へいっちゃうんだっ! ところでキャラメル・ママのみなさんはっ!? フッ、ボクは愛車のジェミニで、水平線に輝く太陽でも見にいくかな。(赤松) ぼくは、図書館いって勉強かなっ! (山田) そんなこといって、また女の子ひっかけるんでしょっ! で、黒須さんは!? (さとみ) し・ご・と。(黒須)



3 戦わずして、ザコキャラが見事に消滅しちゃう!!



❶⬆"カイオウの城"でも"西の都"でもザコキャラのいるトコロならどこでもイイ。中に入ったら、歩きながらセレクトボタンを押してみよう!!

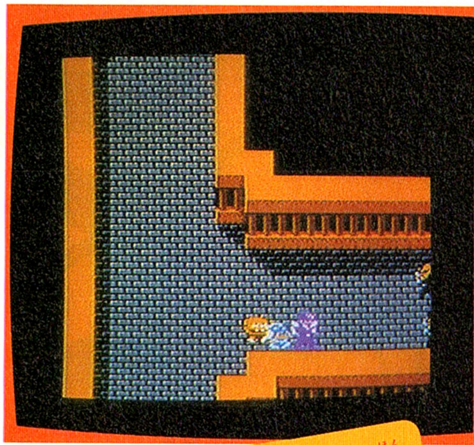


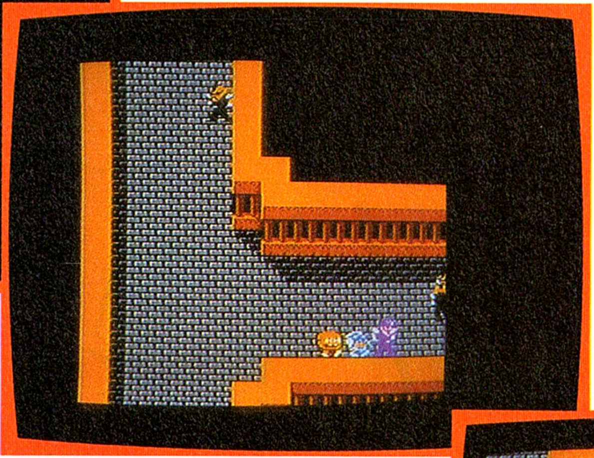
❷⬅普通ならステータス画面に切りかわるはずなのに、なぜかちゃんと歩いてる。しかも画面がスクロールしないのだ!

ファミコンジャンプ

お得技 三重県・白樫充弘

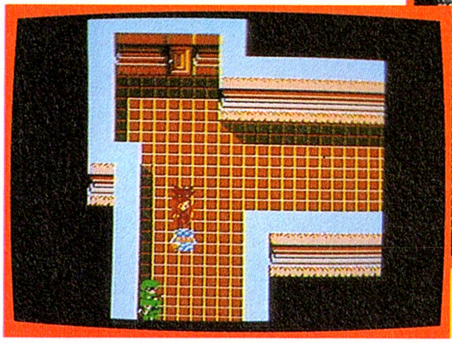
『ファミコンジャンプ』のザコキャラって、けっこうシビア。飛び道具を使うヤツもいたりして、やられちゃうこともあるんだよね。フィールド上ならよけて通ればイイんだけど、敵の本拠地や町の中ではイヤでも戦うハメになる。そんなときにはゼヒこの技を使ってみよう。敵に近づいても戦闘にならない超お得技だ!

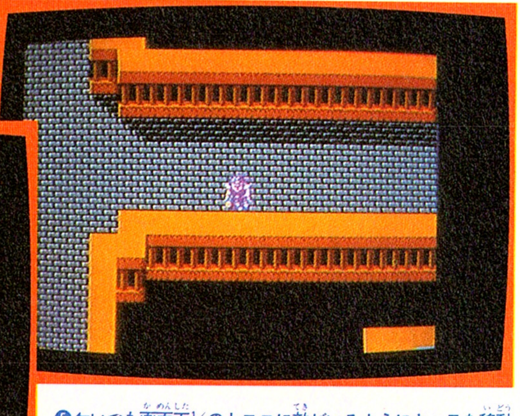




❸⬅セレクトボタンを押したまま、画面下の敵に突進してみよう!!戦闘シーンになると思ったら…

❹➡戦闘シーンのステータス画面が一瞬、表示されるけど戦闘にはならないぞっ!! しかも、敵が消えちゃうのだ!!





❺⬅いつも画面下⅓のトコロに敵がいるようにキャラを移動させよう。上に向かって歩くときは、ちょっと難しいけどね

2 じゃじゃ丸流忍法"逃げるが勝ち!!"

❶➡1、2、3章のどの章でも構わないからまず、さくら姫を仲間にしよう。術が自慢のキャラだぞ



❷⬇ムムッ!! 強敵が現れた。コイツの白い糸をくらうと、動けなくなっちゃうんだよね。逃げるっきゃナイ!!





じゃじゃ丸忍法帳

お得技 青森県・鳴海昇平

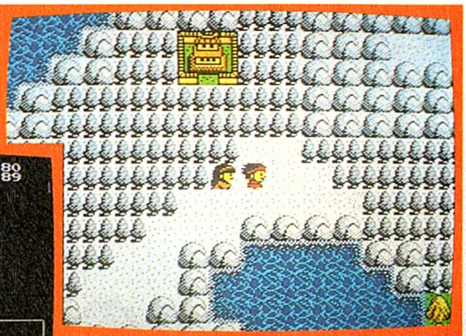
位がまだそれほど上がってなかったり、体力が少ないときにイキナリ強い敵に会うと困っちゃうよネ。そんなときにオススメなのが、このワザ。ボスキャラ以外なら確実に逃げられるのでピンチ時にはとてもウレシイのだ。でも、さくら姫がいないと絶対にムリ!!



❹➡さくら姫のコマンドが出たらⒷボタンを押そう。またじゃじゃ丸の番になる!

❸⬅"にげる"コマンド選択! もし逃げられなくても大丈夫!





❺⬆逃げることができるまで、❸〜❹をくり返す。早く城に帰りたいときなど、とってもお得なのだ!

1 エンディング画面でヒーローの勇姿を見よう!



❶⬆ピッコロ大魔王を倒したら、いよいよ13人衆と対決!! エンディング近し!!

ファミコンジャンプ

お得技 神奈川県・望月武

もう『ファミコンジャンプ』は終わったかな? エンディングをぼ〜っと見ていたキミ。数々の英雄たちと再会できるワザがあったのだ!! ラストの余韻を味わうのもイイけれど、ジョジョやまどかの顔を見るのも気分イイぞ!



❷⬆"SPECIAL THANKS"の文字が出るまで待とう!!



❸⬅Ⅱコンのⓐⓑボタンを同時に押すとイロんな英雄が出現!!

1 やっぱりあったウラ面! 雨あられの銃攻撃だぞっ!

❶➡パスワードコンティニューで"6692956"と入力!!



❷⬇さあ、ストーリー3のスタートだっ!! 背景はストーリー1と変わってないけど…

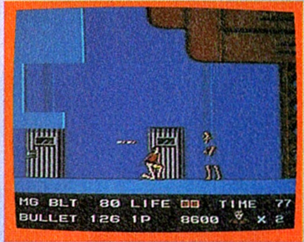


ローリングサンダー

パスワード技 千葉県・伊藤卓

やった!! 裏ステージ"ストーリー3"のパスワードが発見されたぞ!! 実はコレ、ストーリー2の最後の敵"マブー"を倒すと出てくるパスワードなんだ。終わった♡ と思わせておいて、まだまだってのがナムコさんの十八番。メチャクチャにムズいから、覚悟してかかろう!!

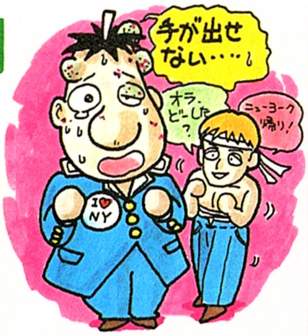
❸⬇マスカーは全員、銃か手榴弾を持っているのだ!! ブローガやパンサーもいるぞ!

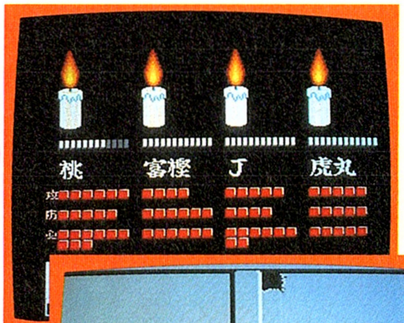


❷攻撃ができない敵を倒して手軽にパワーアップ

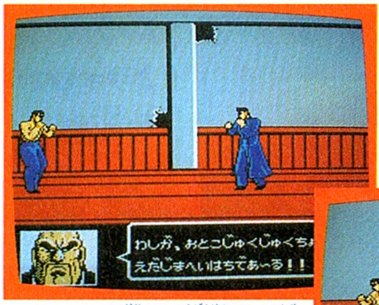
魁!! 男塾
お得技 大阪府・佐久間賢一

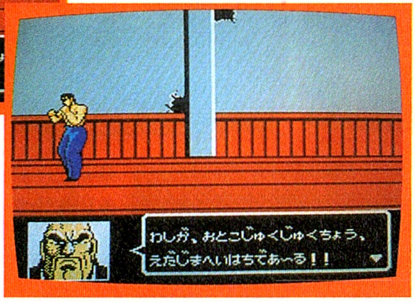
わしが、男塾塾長、江田島平八であるっ!! と、大ボラ吹いたところで、とってもお得な技をお教えしようっ！ なんと、敵の攻撃を防ぎ、なおかつ素早くパワーアップする方法だっ!! ひとり平均だいたい5分ぐらいで、ステータスの赤いブロックを満タンにすることができるぞ！ 連射のできるコントローラーがあれば楽だから覚えておこう！

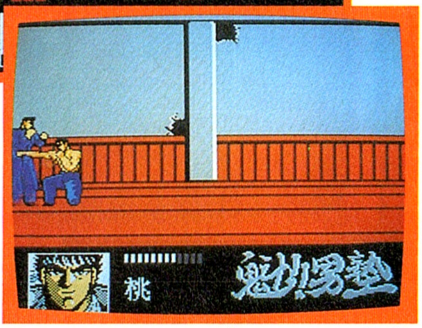




❹⬅4人全部を満タンにするのに、たったの20分っ!!







❶⬆ゲームを始めて一番早くこの技ができる場所は2エリア。画面が切り替わった所で後ろを向くのがいい

❷➡画面左端に1キャラ分のスペースをとっておくと、あら不思議。敵は全く攻撃をしてこれないのだっ!!

❸⬆こうなったら、あとは連打あるのみっ！ 敵は背後からは絶対現れないので安心してパワーアップっ!!

❶まったくのノーダメージで強敵卍丸に打ち勝つ

魁!! 男塾
お得技 宮城県・星康広

ステージ1の大ボス、卍丸をノーダメージで倒せるのじゃっ！ 桃、富樫、J、虎丸、誰でもできる。もちろんプレイヤーだって小さな子からご老人までOKさっ!!



❶➡ダメージをうけずに倒すのは至難の技だっ!!





❷⬆敵キャラと重なってしまっても、ダメージは全くうけないっ!!

❸⬅敵の行動パターンをよくみて攻撃を加えれば簡単に倒せるっ!!

❶知力・体力・時の運!! 名前が入らずお先まっ暗！

爆笑！人生劇場
バグ技 和歌山県・西高宏

ほとんどおまぬけに近いバグ技を発見!! ゲームスタート直後の名前入力画面で、どのボタンを押しても名前が入らずにストップしちゃうのだ。まあ、あとはリセットしかないとゆー、しょーもないワザなのだっ!!





❶⬆タイトル画面で、Ⅰコンの✚キーの上か下とⒶⒷボタンを押しながらスタート!!

❷➡プレイヤーの数に関係なくふたり目の名前入力画面が出て、ゲームストップだっ！



次号のお題 ダウンタウン熱血物語

硬派くにおくんシリーズの、第3弾。アクションにRPGの要素を取り入れたゲームソフト。だから、アクションゲーム特有のバグ技から、コマンド、パスワード技まで、いろいろ隠れていそうだっ！ さぁキミも大技を見つけて、欲しいソフトを手に入れようじゃないかっ!! もち、他のゲームも大歓迎だからよろしくお願いしますぜ!!

❶ 引き分けで敵のHPが下がる。弱いMS活用法





❶←すでに半死状態のザク。こんなときに他のMSと戦っても勝てないよね ❷↓そこで敵に攻撃されたら1分間ひたすら逃げまくり、ジッと耐えるのだ

SDガンダムマップコレクション
お得技　兵庫県・久後耕一

説明書にはないけど、街やコロニー以外での戦闘で時間切れになると攻撃側のHPが防御側のHPと同じ値になるのだ。

これからはHPの低いMSが攻撃されたら時間切れを狙って逃げまくる戦法をとっていこう。



❸←ホラ、こっちは逃げただけなのに敵のHPが減ってるぞ!!

❶ タダでホワイトベースを増やして戦力UPだ!!

SDガンダムマップコレクション
お得技　東京都・加山創



唯一、マップ画面で攻撃ができるホワイトベースの増殖技だ。

コイツは攻撃力はあるけれど価格が高いので、タダで増やせるのなら言うことナシだね。



❶←大気圏中のWBで、攻撃を選ぶ。カーソルをあちこち動かして、一度Bボタンでキャンセルだ





❷↑次にWBを動かすと、その下からガンダムが出てくるじゃないの!! いったいコイツは何者? ❸←その次のターンで、ガンダムがWBに変化!! 1回で変化しなくてもシツコクやればできるよ

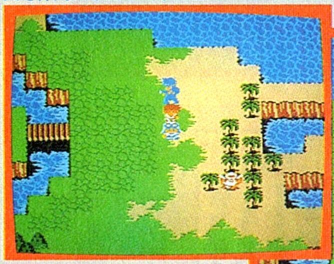
今号の おまぬけ ちゃん



❶↑キングキャッスルのエリアで、桃と星矢を仲間にしたらエリア5へ一気にワープ

ファミコンジャンプ英雄列伝
おまぬけ技　福岡県・石川利幸

さーすがバンダイさん! 終盤でまぬけなバグがあったりするぞ。いつもはクールな桃が加納になったり、バグった姿になったりする芸当をみせてくれるのだ。他にもなぜか星矢が翼に変身したりして、一瞬星矢も普通の少年に戻ったのかっ!? なんて思ったぜ!!



❷↑すると桃が加納に、星矢が翼に変わってしまうのだっ!!



❸←さらに桃は横に移動するとバグったような姿になってなさけないぞ

おハガキちょ〜だいっ!!

いよいよGW目前。みんないろいろ計画を立ててると思うけど、技を見つけるのも忘れないでちょーだい!! ファミコンなんてその気になれば、旅先でもできちゃうしね。(旅先でそんなことするヤツいねーよっ) とにかく、超グレードの高い技からおまぬけ技まで、何でもいいからハガキをくれー!



BUG★BOY CLUB

3 幽霊になれば楽勝!?扉すり抜け技



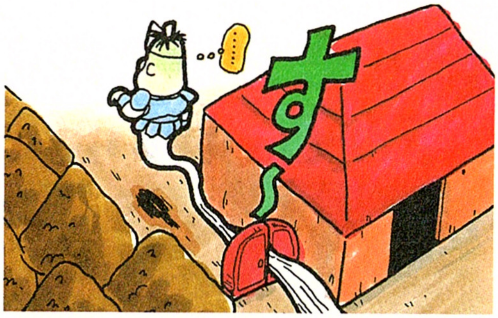
①←おぉっ前方に意味ありげな扉が！ ここでまず誰かひとりがわざと死ぬ。復活できない状態だと単なる大ボケ





②←残ったプレイヤーは扉の前になるべく寄る。そこで前死んだ奴がふっかぁーつ

③↑すると、なんと扉のむこうに蘇えってるぞ！ でも上に進めない、どうしよう





④←でも、扉に入れないプレイヤーが家の中に入ってしまえば、みんな先に進めるぞっ！

ダンジョンエクスプローラー

お得技 | 宮崎県・浅野良

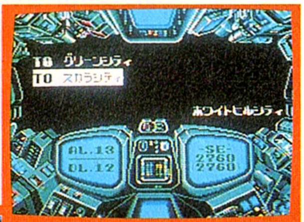
ダンジョンエクスプローラーの地上にある数々の扉。この扉は、ゲームを進めていけば次第に開くものだけど、この技を使えばなんなく通ることができる。しかしこの先の敵は強いぞぉー。

2 前人未踏のダンジョンに隠された街を見たっ！

アウトライブ

お得技 | 山梨県・田原俊吾

隠れてる訳じゃないけど変な街を見つけた。無料補給ができるので、イザとゆーときに便利だぞ!!



①←ホワイトヒルからスカラにむかって、レッツゴー！



②→とにかく左の壁ぞいに進んでいこう。この辺に出る敵は強いので注意！



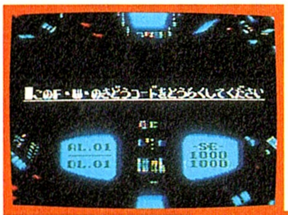
③→ほ〜ら見てごらん。これが噂のなにわシティや！ もうかりまっか〜

1 思わず盆踊りを踊ってしまいそうなBGMだ

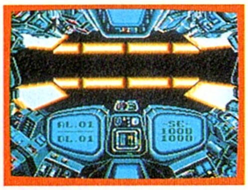
アウトライブ

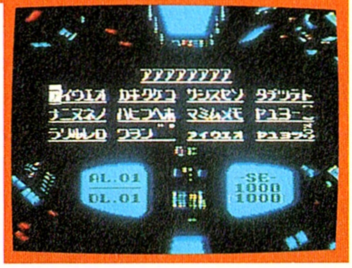
パスワード技 | 東京都・山口慎一

アウトライブのまぬけなBGMを発見。ほらそこっ！ 気づかずプレイするな！ お前だ、お前!!



①→まずはゲームスタート！ 名前登録画面にしてみよう





②←そして自分の名前をすべて"ア・ア・ア……"とするのだ！ カッコイイ名前なんていらないぜ〜っ!!

③↑けっこう笑える。やり方も簡単だから、一度おためしあれ

PC Engineのおハガキも大募集!!

ここのところすっかりレギュラーと化してしまった、PCエンジンの技コーナー。最近は発売されるソフトの数も増えてきたし、今後ますます多くの技が見つかることマチガイなし！ というわけで、BBCではPCエンジンの技も大々的に募集しております。ソフトの数だけ技がある。あなたのおハガキだけがたよりです。（古い！）



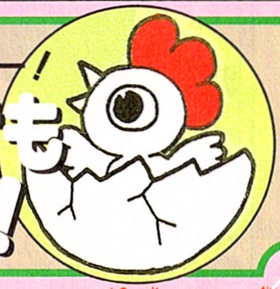
読みだしてしまった人は幸せだ!!

FNN



あなたは最後まで読まなくてはなりません。なぜって、生まれる前から決まっていた運命だからです。全部読み切ったら、あなたの将来はバラ色になること間違いなし！

幸せの文字ネタコーナー！ いくらなんでもいないだろ!!



★大便をした後ひとりごとで、**こんなん出ましたけど**という、泉アツノなヤツ！

福岡県・平家派

♨ギャハッ！大便占い始めれば！

★自分の買ったドラクエⅣの人工知能**AI**がバカだったらどうしようと心配する奴！

神奈川県・1UPきのこ

★**へイ彼女！ 大移動しない？**と、ナンパするゲルマン民族。

大阪府・ティシュK・M

♨今度は、耶馬台国の卑弥呼ちゃんでも誘ってみたらっ！

★**アンメルツ信号**を見て横断歩道を渡るヤツ！

静岡県・テドンかつどん

★社会の時間、先生が「○○は全国を統一しました。」というと、すごく小さな声で**おめでとうございます**と呟く奴。

大阪府・れいばあろーど

♨つーことで、あなたは採用されました。おめでとうございます。

★スケベ本は自分で買うくせに、必本を買うのは**はずかしい**といって、オレに頼む友人18歳。

福岡県・ぶしょーもん

♨オイラ図書券でコロコロコミック買ってるぞっ！

★**水子霊**のオプションを装備しているやつ!!

愛知県・山口寛憲

★あまりにも**ボツが続く**ので姓名判断の先生にペンネームを見てもらう奴。

三重県・シルバーストン

♨さっきの、大便占いの先生にも見てもらった方がいいよっ!!

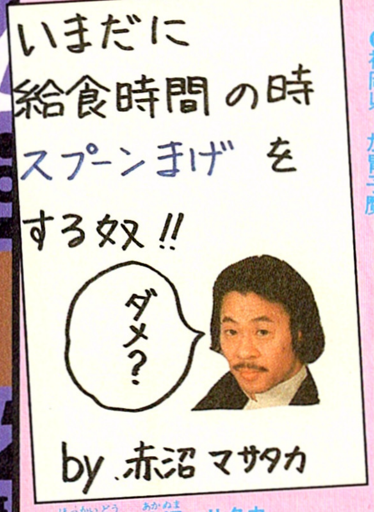
★手術のため麻酔をうったらいきなり**ねがえり**をうつヤツ!!

東京都・PNが長すぎだぁ！

♨寝言で痛いっていったりして。



⇨佐賀県・ちょこれーと



⇨北海道・赤沼マサタカ

⇨福岡県・加胃子魔



投稿人が考えた企画コーナー いくらなんでもやめてくれ

企画考案者　北海道・のび太のび



●中山美穂ちゃんの「ママはアイドル！」に対抗する、高橋名人の「パパは名人!!」

新潟県・あくりる

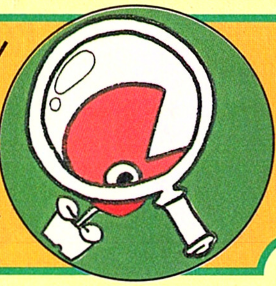
●「冒険の書を消す」に矢印が止まったまま、Aボタンがしずんでしまうコントローラー！

埼玉県・菜央ぴー

⇨静岡県・サクセス



さとみも最近チョットへん!
へんなもの発見伝



○静岡県・ジョッカーアキラ

♨ねぇねぇ黒須さん、黒須さんの住んでる埼玉って、こんな感じだって聞いたんだけど、本当なのっ!?



○東京都・激烈バカ



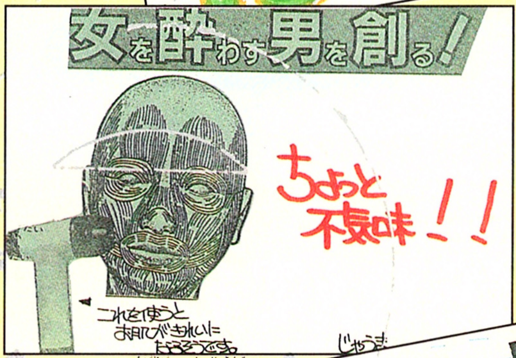
♨ちょっとお、無理しすぎっ!! 鏡をみてごらんなさい、お肌が荒れちゃっているじゃない!!

○山形県・ぐりふぉん



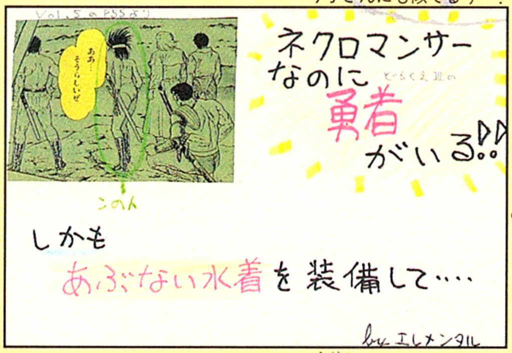
♨ギァハハッ!! 頂上に富士山測候所を描いちゃおうっかなっ! そういえばこの人の顔、おかげで す中学じゃなくて、高校の木梨のり子さんにも似てるぅ〜!

○神奈川県・じゃうま



♨ヒューッ!! 確かにこんな顔になられたら、女の子はみんな酔ってしまうっ!! というより気絶しちゃうじゃなぁいっ!!

○広島県・エレメンタル

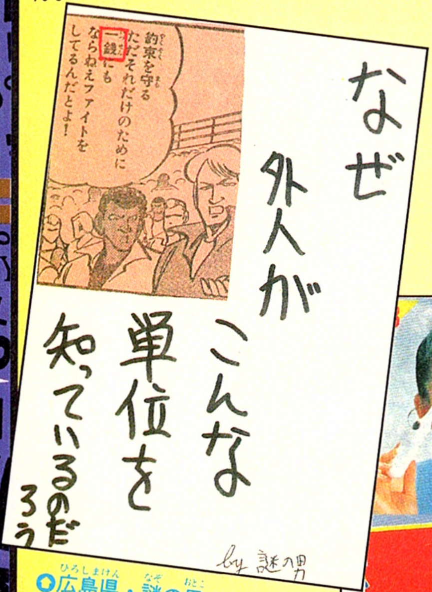


♨きゃぁ〜強烈っ! もしかして、ニューハーフっていう性別の人かな?

○鳥取県・村上グラ男



♨ギャアアアーッ!! かわいい。さとみィモ虫とかけっこう平気なのよねっ! みずみずしくておいしそ!?



○広島県・謎の男

♨前号に続いて日本かぶれの外人さん! さとみ思うんだけど、これは誤植で一銭じゃなく1セントって言ったんだわ!



○三重県・なむこなみ

♨きゃははっ、これってチョットおまぬけさんよね。それに電動鼻毛バリカンで眉毛や枝毛のお手入れしたくないなぁ!!

優秀

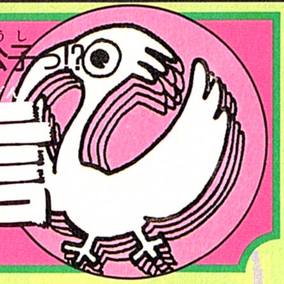


○宮城県・りゅうぼ

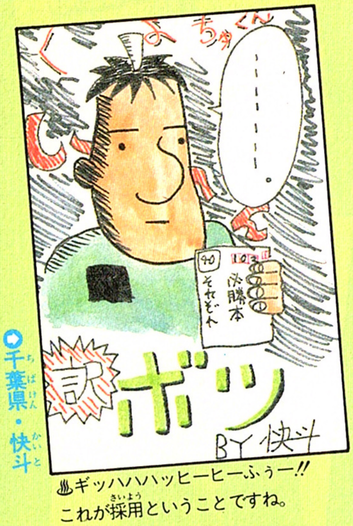
♨きゃははっやめてよぉ〜っ!! 便器の花には、ハチさんじゃなくてハエさんが蜜を吸いにきちゃうよっ! さとみ、なんだか下品になっちゃったみたいっ!?

帰ってきたぞお笑いの貴公子っ!?

うそも方言



おや!? まだあったのかといわないでくださいね。しっかり残っていたのですよ。ワッハハッ! つーことで、今までためにためていた皆さんからのおハガキを、ドォーンとご紹介いたしましょ、しょ、しょじょじ、しょじょ寺の庭は、つ、つん、つのだのていゆうごう! と、大昔の自転車にまで発展してしまいましたが、オイラのいうことはあまり気になさらないように。バカになりますから。では始めましょうっ!!



◎千葉県・快斗

♨ギッハハハッヒーヒーふぅー!! これが採用ということですね。

★**ノーッノーッ!**

(訳) すみません。英語わかんないんです。

埼玉県・名執健太郎

★**絶賛発売中!!**

(訳) 発売中

三重県・アミバ大使

★ハーイ、バブー、チャーン! ハーイー? ウッー!!

(訳) ぼくイクラちゃんです。えっ、サザエさん見てないって!! 毎週見るようにっ!!

★このソフトおもしろいよ。買って損はないとおもうよ。

(訳) お前もオレと同じ目に合え!

群馬県・キカイダー河野

★**浅田飴**

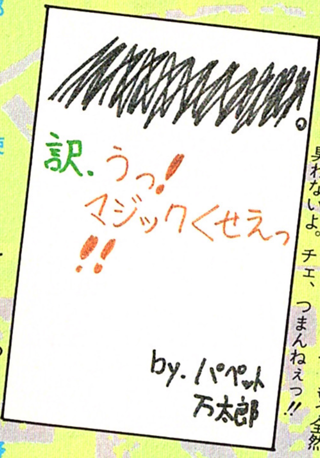
(訳) 朝、食べてはいけないもの。

愛知県・山口寛憲

★ガバス

(訳) **鬼畜米英**

新潟県・ウルトラ秀樹



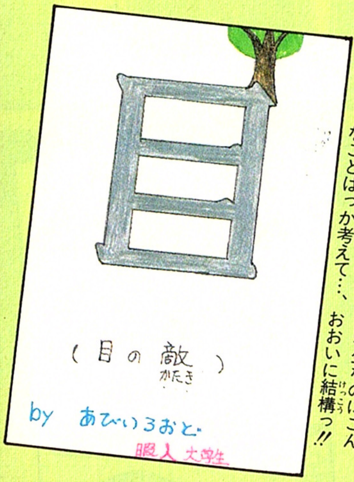
◎島根県・パペット万太郎

♨そうか!? クンクン、おや、もう全然臭わないよ。チェ、つまんねえっ!!



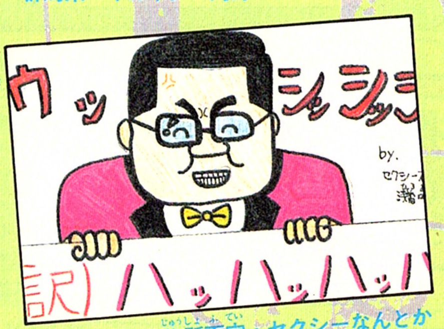
◎神奈川県・魔霊亜

♨人間、顔じゃない。(訳)顔がナスだっていいじゃないか!!



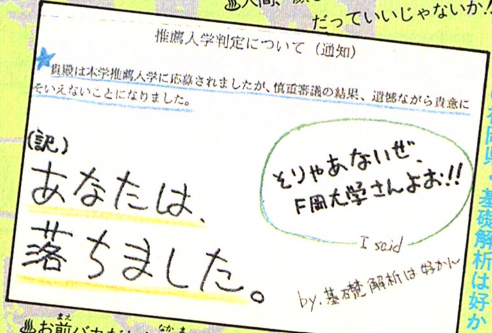
◎東京都・あびいろおど

♨大が臭えじゃなくて、大学生なのにこんなことばっか考えて…、おおいに結構っ!!



◎住所不定・セクシーなんとか

♨わかりやすい訳で結構! ウッシッシッ、あっ、移っちまった。



◎福岡県・基礎解析は好かん

♨お前バカだから仲間にしてやらね、よりはいいと思う。

三国一の大バグ野郎

やい、やいっ! セブンイレブンの店員、必本くださいといったら、「何の必勝本ですか?」と聞くんじゃねぇっ!! 何考えてるんじゃっ!!

佐賀県・アレフ・ネード

ソイド2のマップ移動は、はっきりいって、目が痛いぞっ!!

新潟県・中村僚

やい、オペレーションウルフ!! 光線銃対応だってなっ! 持っててよかったーっ!! 「マッドシティ」も買ったぜっ!!

北海道・のび太のび

うちのお母さん、セガメガドライブを見て「シャレた電話機ねぇ」とつぶやいていた。

兵庫県・高岡なつの

俺のマッキーに手を出すなっ!!

奈良県・33部隊

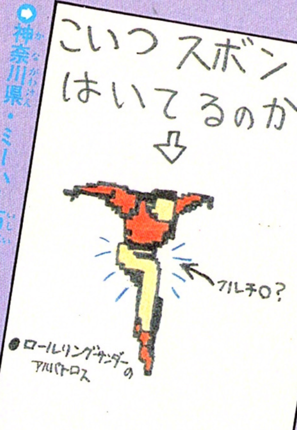
やい、トラックに乗るおっさん! 「自転車は左を一列で歩け!!」だあ、自転車は走るもんだぞぉ! そんなこともしらねぇのかっ!?

千葉県・ラピュタ

やいっ! 必本に投稿する女ども! 言葉使いが悪いぞっ! 気をつけろいっ!!

東京都・NAO

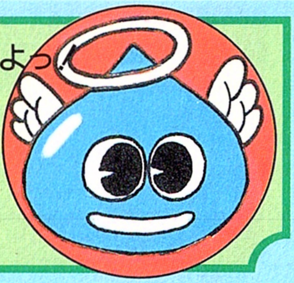
♨何言うの!? 私は江戸っ子よっ。



◎神奈川県・ミーハー石井

オイ、黒須っ!! 土産くれよっ

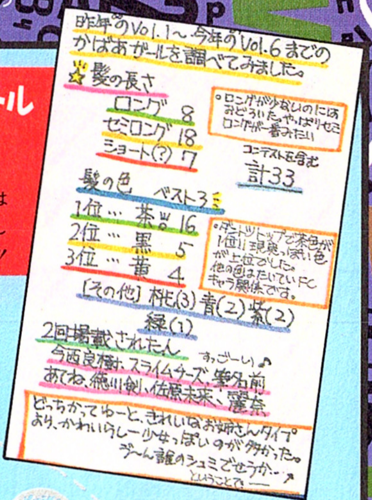
紙コンアトランダム



HIPPONかばあガール

➡山梨県・籠連獅阿

♨最近、力のないかばあガール。わたしは悲しい…! みなさんの力作を心待ちにしている今日この頃です! よろしくねっ!!





⬆福島県・ミソパン

♨昔の野球盤はみんなこの〝消える魔球〟が付いてたんだな。でもファミスタにはないんだな。



⬅岐阜県・のんたっく

♨アハハハッ!! パワフルじゃん!! でも、さすがに20人前は重かったんでしょーか!? 顔が怒ってます!



⬅埼玉県・明日香

♨これがノッポさんの素顔!? これじゃ、口裂け女だっつーの。

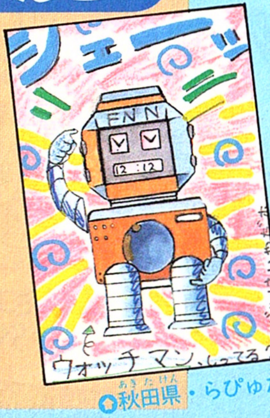


➡新潟県・そんな

♨人肉ってウマイんだってね。このあいだ、友達のオーガくんが言ってたよ(大ウソ)。

今後が心配!? イキアタリ企画第2回!!

今号のシェー

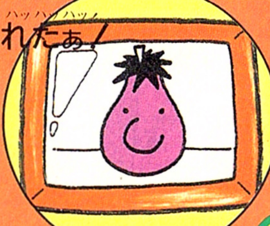


⬆秋田県・らぴゅた

♨イキナリ始まったコーナーだけに、まだハガキが少ない! というより、ほとんどナシ!! 今回はコレ1枚だった。つーワケなんで、今号のシェーはコレに決定っ!! 運が良かったね。今号ついてるね! 載ってるね!! つーコトだわ。

ごめん! みやげ買うの忘れたぁ!

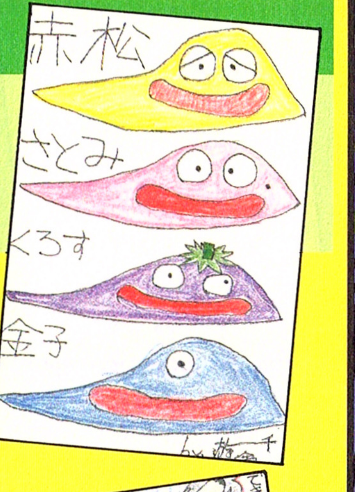
没収容所



今号の終身刑

➡大阪府・鶴原隆朗

♨ヒーッヒ——ッ。これは笑えますねっ!! 絵もウマイぞ! これだけ少ない線と色でここまで完璧に個性を表現しているっ!! 君には才能があるっ!! がんばりたまえ!





⬅新潟県・あき子

♨載ってない号は、全部破ってんのか? オイ!! やめろよな。今度やったらテメェの過去バラすぞ!! かばあボーイ蝶ひらら。



⬅群間県・鈴木正明

♨オフォフォッフォーッ!! 久しぶりに大笑いできる作品だっ!! それにしても、よく戻ってきてくれたね正明ちゃん、うう…。(泣)



⬅沖縄県・はやの

♨私思いますに、ピグマが一番よろしいんじゃないかと。油性はにじんでしまいマンモス。



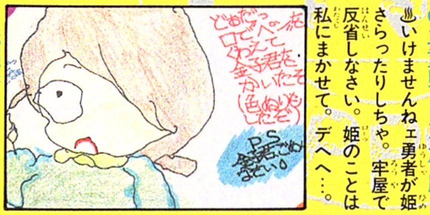
➡愛知県・吉原正棋

♨ネタは面白いっ! だが、色が単調だ。各コマにメリハリを持たせ、見やすい配色を心掛けるようにっ!!



➡三重県・勇武僧魔

♨いけませんねェ勇者が姫さらったりしちゃ。牢屋で反省しなさい。姫のことは私にまかせて。デへへ…。



➡東京都・ねこまんま

♨今度は口かよオイ! まじめに描こうぜ、まじめに。コラそこっ! 鼻の穴使おうとか考えてんじゃないっ!!

いよいよ初のお見合い相手が現れるぞっ!!

THE・お見合い 発表

第1回 お見合い人 赤松直人が選んだ人は!?

みんなっ、たくさんのお便り本当にありがとう!! つい「もてる男は辛いなっ! フッ」なんて言葉が口から勝手に出てしまう。ボクとしては、お便りをくれたみんなの名前を紹介したかったけど、何分スペースがなくて。だからという訳じゃないけど、新しい企画をプレゼント。採用者の中から面白かった人に、ボクたちと電話で直接話せる権利を与えちゃう! 電話番号を忘れずに書いてね。

北海道・セリナ 福岡県・鈴木真紀子 埼玉県・今井さおり 大阪府・電炎龍飛 兵庫県・魅羅紅瑠 滋賀県・あべ空地 愛媛県・るびす 福岡県・アースシー その他たくさんのみんな、お便りありがとうねっ!!



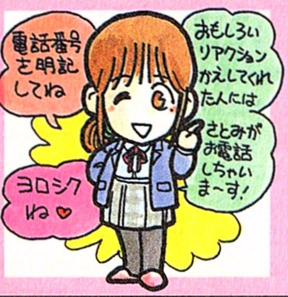
和歌山県・吉田美佐子

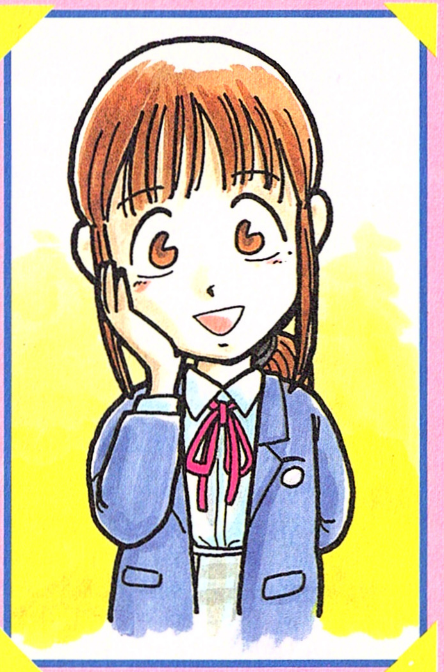


第4回 お見合い人・さとみ

赤松さんのお見合い相手で何だか色あせちゃったけど、いよいよ待ちに待った、さとみちゃんのおでましだぁ!! ヤローどもっ! 気合いを入れてけよっ!! だれがものにできるか勝負!!

ついにでたっ! 女子校生さとみ!! なんだかHビデオのタイトルみたいだが、勘違いしないで欲しい。必本は健全な人たちのためにあるファミコン誌だっ! だから、お付き合いも健康的にいこうっ!! つーことで、恥ずかしがるさとみちゃんをむりやり舞台の上にあげてしまった。いいかヤローども、さとみちゃんはまだボーイフレンドがいない。ウォーッッ!! って、騒ぐんじゃないっ! 落ち着け落ち着け。この4月ダブリもなく3年になって、受験などを控えてるがそろそろ恋もしたい時期だろう。冗談としても、公式にさとみちゃんの人生で一番初めの恋人となれるのだっ! もち、これがきっかけで本当の恋が芽生えるかもしれない。チャンスを逃すなっ! あっ、女の子も応募してくれ! それから、懸賞じゃないから、お便りは1通でいいよ。





プロフィール

愛知生まれで新宿区育ちの17才。今は練馬区に引っ越したけど。血液型はＡＢ、星座は乙女座。趣味はテニスとかスキー、スポーツ全般を好むじゃじゃ馬娘である。バシッ! いてっ、すぐブツんだもんなぁ。ね、言った通りでしょ。とにかく、元気で明るい子を待ってるぞ!

募集 I LIKE IT 青春の投稿!!

はぁい、募集のお時間ですよっ!! ここで皆さんに言わなくちゃいけないことがありま～す。今後2～3号のうちにBBCが新しく変わります。とりあえず今まで通りのネタを募集しますが、皆さん心の準備をしていて下さいね。BBCの新装開店と同時に採用者へのプレゼントシステムも確立しますので、今からでもパワーあるネタをドシドシ送ってくださいねっ。



PC Engine CLUB ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 **Vol.33**

志村けんの“うんじゃらげ”のオリジナルは、植木等ショーだった（フリも同じなんだもんな）。所ジョージのボディアクションも、植木等のコピーだしね。植木等は偉大だ。とゆーワケで、ウチのビデオとCDは、ここ1年、クレイジーキャッツに占拠されている。でも、クレイジーにも少々食傷ギミ…。次は、トニー谷か!? エノケンか!?

凄ノ王伝説



文／北枕獲

■ハドソン
■4月27日発売(税抜き)
■¥6500
■Hu-CARD

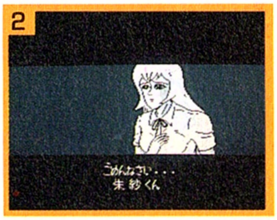
新しいことといっぱい、寄鍋RPGなのだ

デビルマンと凄ノ王、永井豪の２作品が、相次いでゲーム化される。パソコンにはキューティーハニーがあるし、次はメガドライブで、魔王ダンテか手天童子…てか!?

シナリオ重視、ゲストパーティプレイ、時間の概念、アクション要素にシミュレーション的戦闘モード、いっぱいのアニメーションと、かなりいろいろ詰め込んだ、お徳用なこのゲーム。さて……。

そして伝説が始まる!!

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


上の一連の写真は、この“凄ノ王伝説”のオープニングなのだ。朱紗真悟が、いかにして超能力に目覚め、自身の中に眠る超能力の怪物、伝説の凄ノ王をよえがえらせたかってゆー、原作のダイジェストなんだ。

このゲームは、原作が終ったところからスタートするんだ。未完（ですよね？）の原作に、結末をつけるのはキミだ！　ってワケさ。

さて、原作を知らない人のために。

堕落しきった世界に絶望した超能力者がいた。名を瓜生麗という。彼は現代文明を破壊し、超能力者が一般人を支配する世界を造ろうとしていた。

そんな時、瓜生は朱紗真悟に出会う。朱紗は覚醒してはいないが、潜在的な超能力を持っていた。朱紗の超能力を利用することを考えた瓜生は、雪代という少女を朱紗に近づける。

ある日、一緒に下校する朱紗と雪代を、不良どもが襲った。この時、愛する少女を守ることができなかった朱紗の心で、何かが目覚めたのだ。

武団連合との戦い、不死団との接触で、ＥＳＰに目覚めていく朱紗。

瓜生と再会し、事件の真相を知った時、朱紗の怒りが爆発し、超能力の怪物、魔王凄ノ王が覚醒したのだ。

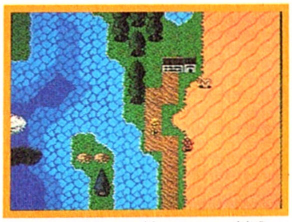
破壊と殺戮が始まった。凄ノ王の超能力は、瓜生の想像をはるかに越えたすさまじいものだった。瓜生は凄ノ王を覚醒させたことを後悔するが、すでに手遅れだった…。

とゆーのが、おおまかな原作のストーリー。ま、超能力クラブとか、美剣一族とか、某国のスパイとか、ずいぶんはしょってるんだけどね…。

凄ノ王伝説の主人公は、もちろん朱紗真悟。目的は、自らの分身である３匹の凄ノ王を倒すことなんだ。

このゲームの、最大の特徴は、敵を倒すだけではなく、クエストをクリアすることによって、経験値が上がることだ。レベルの上限も、どのクエストをクリアしたかによって変わるのね。つまり、人から何か頼まれたら、引き受けよーってことさ。そーしないと、レベルの上限が上がんないんだからね。

町には人がいっぱい!



▶とりあえず、近場の町へ。どんな話が、聞けるかな?

とりあえず、近くの町へ行く。大勢の人が歩いている。ここで情報収集と買物ってのが、正しい行動ってもんだ。とりあえず、話しまくりましょ。

町には、ショップもある。お買物も、この手のゲームのお楽しみだよね。じゃ、お店を見てみよう。

まず、武器屋。ここは、武器だけじゃなく、防具や、アイテムも扱ってるんだ。もちろん不要なものは、買い取ってくれるぞ。

食料屋。この世界でも、とーぜんお腹がすく。食料を持っていないと、HPが減ってしまうのだ! 切らさないようにしよう。255キレまで、持てるぞ。

ホテル。泊まれば、HP、WILが回復。時間を経過させることもできる。

バー。情報収集の場であると同時に、仲間を集める(有料だけど)こともできる。いっしょーけんめい守銭奴しないとね!



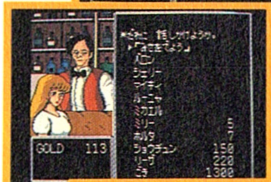
▶ふむふむ、まずは獣魔王を倒すワケだな



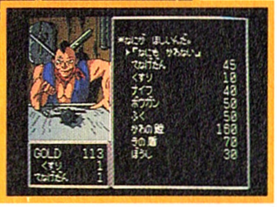
▶ホテルには、泊まりと休憩があるのだ



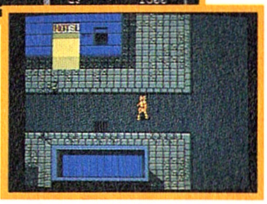
◀食料は切らさないように



◀バーでは、情報や仲間を集めよう



▶防具も売ってる、武器屋さん



▶夜。人影がない。店は開いてるけどね

ステータスにESP



◀装備やステータスは、しっかり確認しておこう

RPGといえば、ステータスがつきものだ。このゲームにも8種のステータスがある。詳しくは右の表を参照。

中世ヨーロッパ風RPGの魔法に当たるのがESP、超能力だ。これも8種類あり、それぞれパワーアップしていくんだ。また、使用するときに、ESPの強さも指定できるので、相手によってパワーをセーブして使えば、WILの節約にもなるってことだね。ESP、それぞれについては、やっぱり、右の表を参照、なのだ。

ステータス		ESP	
HP	ヒットポイントは、キャラクターの生命力。RPGでは、おなじみだよね。説明の必要もないでしょ。	PK	サイキック、念力ってヤツだ。4段階にパワーアップ。敵単体にダメージを与える。
WIL	ウィルは、ESPポイント、精神力なんだ。ESPを使うと減っていく。いわゆる、MPだぁね。	ウェーブ	PKよりも、広範囲に有効なサイキック攻撃。密集した敵に効果的。4段階にパワーアップ。
EXP	これもおなじみ、経験値。敵を倒したり、イベントをクリアすることにより、増加。	フレア	画面上、全ての敵にダメージを与える便利なESP。WILの消費も大きい。4段階にパワーアップ。
LVL	説明不要でしょ、レベル。朱紗のレベルの最高値は、シナリオをどの程度クリアしたかで決まる。	バリア	ESP攻撃を防ぐ。防御の度にWIL消費。防ぐのはESPだけだからね。4段階にパワーアップ。
STR	ストレングスは力。つまり、攻撃力ね。もっとも、ボウガンやマシンガンなどの飛び道具には無関係。	キュア	HPを、一定値回復できる。4段階にパワーアップ。レベル4のキュアは、HPを完全に回復できる。
DEX	デクステラスってのは、素早さのこと。戦闘時、先攻を取れる率や、攻撃回避率に関係。	ホールド	敵の動きを、一定時間、ストップできる。敵によっては、非常に効果的。2段階にパワーアップ。
VIT	バイタリティは防御力を表すんだ。高いほど、攻撃を受けた時の、HPの減り方が少ないんだ。	テレポート	ダンジョン内で使用すれば、外へ。フィールドで使用すると、今まで行ったことのある町へ。
MDX	モデュラスってのは、初耳じゃないかな? これは、攻撃の命中率なんだよ。	レビ	戦闘中、画面内の好きな場所に瞬間移動。レビ、とテレポートは、パワーアップはなし。

ちょっと戦闘

フィールドを歩いていると、他にもウロついているヤツがいる。コイツらが敵だ。接触すると戦闘モードに入る。戦いたくない時は、逃げ回りながら移動することもできるってワケだ。

さて、戦闘だ。戦闘コマンドは、攻、ESP、道具、装備、状態、パスの6種類。"攻"は装備している武器で攻撃、"道具"は道具を使用、"装備"は武器の持ち替えだね。"ESP""状態"は分かるよね。"パス"は行動放棄。

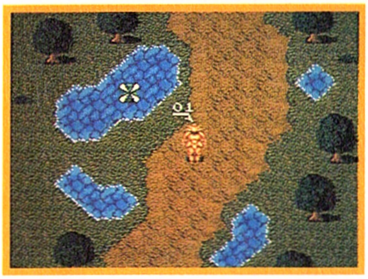
画面に表示されたキャラの肩口に注目。数字があるでしょ。これは、オペレーション回数とゆーのだ。1回のオペレーションで、1コマンド分の行動ができる。たとえば、3と表示されていれば、コマンドを3回実行できるんだね。また、オペレーション1回で、2歩、移動することもできる。飛び道具や、ESPがない時には、敵の側まで歩いて行って、攻撃しなきゃいけないんだ。

さて、他のRPGには、戦闘コマンドに"逃げる"ってのがあるよね。このゲームでは、どうするか。文字通り"逃げる"のだ。とにかく、テケテケと移動して、バトルフィールドを抜け出せばOKだ。もっとも、その間に、攻撃を食らって、ボコボコにされる恐れもなきにしもあらずなんだけど…。

で、敵を倒せば、お金と経験値が手に入って、めでたしめでたし。とっぴんぱらりのぷう。って、ワケなのさ。



▶戦闘コマンドは6種類。さあ、戦うぞぉ!



▲現在の朱紗の武器はボウガン。カーソルで、狙いをつけているところなのだ



▶あったりーっ!! こんなザコ、楽勝だぜ



◀で、経験値とお金が、手に入る



▶テケテコと逃げ出すこともできるんだ

THE NINJAWARRIORS



文／北枕獲

■タイトー
■6月下旬発売予定
■¥6200(税抜き)
■Hu-CARD

殺人マシーン"ニンジャ"が悪を討つ！

アーケード版は、モニター3つを使ってた。エンジン版はシネスコ・サイズの横スクロールになった。うーん、ゲーセンで遊んでた人間にとっては、ちと迫力不足の感が…。2人同時プレイがなくなったのも寂しい…。敵キャラの、コマンダーと戦車がいなくなったのも悲しい…。でも、リアルなキャラクター、スムーズな動き、状況に応じて変化するアルゴリズムなど、十分に楽しめるよーになってるから、悲観するこたぁないんだぜい！

●前進、前進、また前進!!シンプルな面クリゲームだ!!

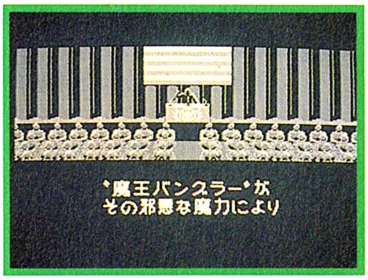
とゆーワケで、このゲームの主人公は"ニンジャ"と"クノイチ"なのだよ。タイトル画面で、どっちかを選ぶんだけど、性能はどっちも同じなんだ。ニンジャとクノイチ、どっちを選択するかは、外見の好みだけだね。それに、8色の中から、着物の色を選択できるのはご愛敬。制限時間や、難度も変更できるのは、うれしい配慮、だね。

性能って書いたけど、このニンジャ、実はロボットなのだ。ダメージを受けると、表皮がはがれてメカが露出してくるんだけどね。露出したメカ部分に攻撃を受けると、ダメージが2倍になるから注意ね。それにしても、表皮が全部はがれ、すべてのメカがむき出しになった、クノイチの姿は、なぜか、ミョーに艶っぽいのだ…。

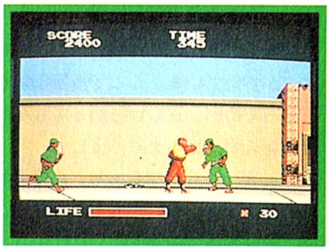
えっと、ストーリーか。時は1933年、魔王バングラーってヤローが、独裁政治を始めたんだ。人々は洗脳され、社会は荒廃してしまう。こーゆー社会では、とーぜん革命を起こそうとゆーヤツが出てくるもんだ。この革命派のリーダー、マルクが打倒バングラーのために造った殺人マシーンが、ニンジャとクノイチなのだ。

ニンジャの武器は苦無(短剣のよーなものだ)と手裏剣。敵のアーミーや忍者を倒しながら、6つのラウンドをクリアするのだ。えっと、ラウンドの流れは、無人街、軍事基地、倉庫、夜のビル街、下水道内、そしてバングラー官邸だ。アーミーはともかく、忍者は強敵ぞろいだからねー。しっかりがんばらねばなんねーぞ！

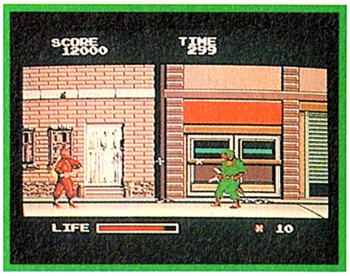
それにしても、このゲーム、今時ではめずらしく、アイテムとゆーモノがない。パワーアップもしなけりゃ、ラウンドをクリアするまで、体力回復もできない。つまり、ゲームクリアは、プレイヤーのウデだけにかかっているのだ。それだけに、ユーザーを選ぶゲームといえるかもしれないね。



▲魔王バングラーによる、恐怖の独裁政治が始まった。彼の恐怖政治を破壊できるのは、NINJAWARRIORSしかないのだ！

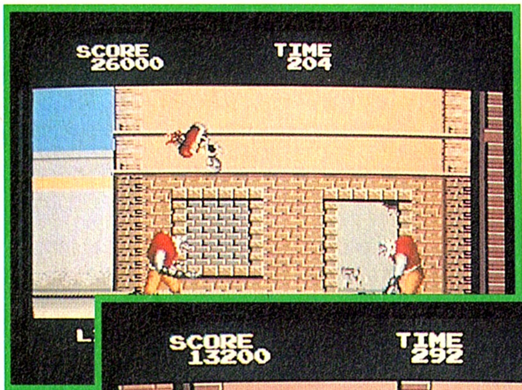


▲ラウンド1は無人街。アーミーナイフはザコ中のザコなのだ。苦無を使って、サクサク進もうぜい、ぜい、ぜいっ!!

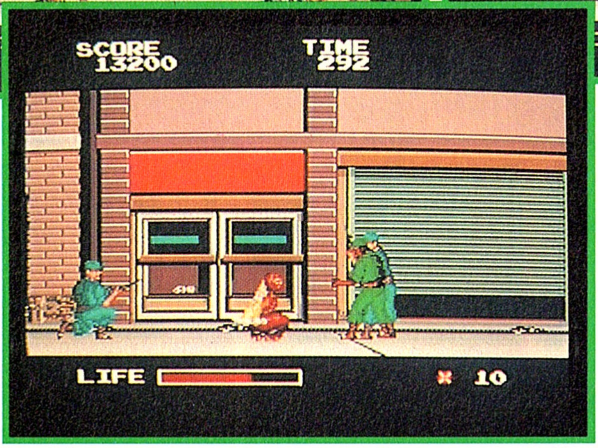


▼おっと、敵忍者"くの一"だ。彼女の剣のダメージはデカイぞ。気をつけろ！ 手裏剣より苦無のほうが威力がある

▲手裏剣は数が限られてるんだ。使い場所を考えた方がいいだろう







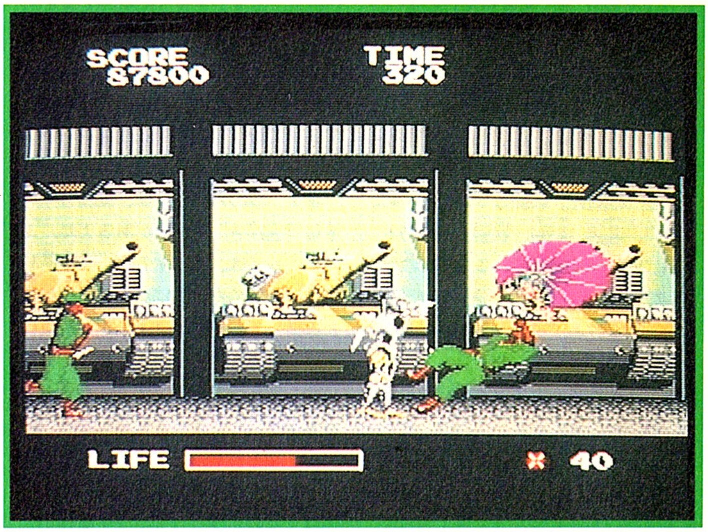
▲土蜘蛛は防御の達人だ。忍者の中ではザコだけどね

▶苦無を振り回しながら、しゃがみ歩く。重要なテクなのだぞ

▼とゆーワケで、表皮がすべて落ち、メカだけになったクノイチさんです。歩き方なんかもメカっぽくって、うれしくなってしまう

▼コイツは火炎忍者。ふところへ飛び込むのが、とっても大変なのだ

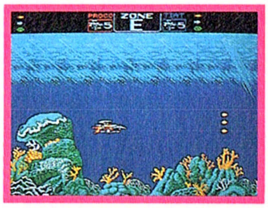




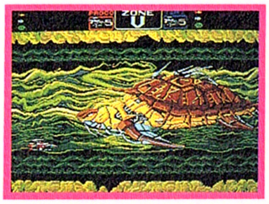
HOT NEWS ダライアス

■NECアベニュー ■7月発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

ゲーセンで、一世を風靡したダライアスがやってくる！ うっれしーっ!! 3画面を自由に動き回って戦った業務用と違って、エンジン版は1画面強制スクロールらしいんだよね。残念なことだけど、こればっかりはねぇ…。ま、2重スクロールはバッチリ移植されてるし、ボスはでかいし、アニメーションもきれいだし、とってもソソられるゲームなのだ。このところ、アタリが多いエンジンのシューティングだからね。このダライアスも、ボクたちの期待を、裏切ることはないだろう。



▶1画面強制スクロールに落ち着きましたとさ

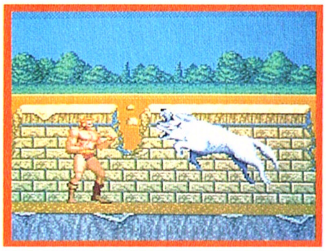


▶ボスのストロングシェル登場！ わくわく…

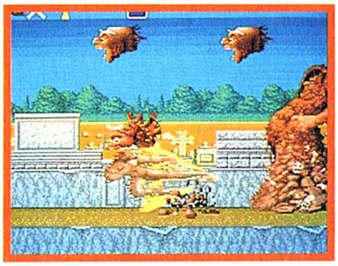
HOT NEWS 獣王記

■NECアベニュー ■7月発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

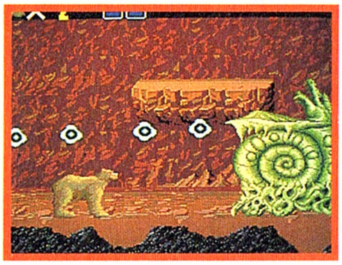
このゲーム、スピリットボールとゆーアイテムで3段変身ができるんだよね。Sボール1個でノーマルからマッスル、2個でマキシム、3個で獣人になるのさ。獣人になれば、もうこっちのモノだ。特殊攻撃が使えるよーになり、ラウンドボスとの対決だぞ。変身できる獣人は、狼男、竜男、熊男、虎男、金狼男と、ラウンドによって変わるワケだ。



▲これが、アルビノのラスケルトウルフ。倒すとスピリットボールが出現する



▲コイツがラウンド1のボス、ハガーだ。フラッシュアタックを、お見舞いしてやる！



▲ラウンド3の担当は熊男。右にいるのは、ボスのモルディスネイルだ

HOT NEWS Mr.HELIの大冒険

■アイレム ■発売日未定
■価格未定 ■Hu-CARD

ゲーセンでおなじみのシューティング。Rタイプのリアルな描写に、コミカル風味をきかせたゲームなのだ。宇宙の彼方の星が、マッドサイエンティストMADDYと手下の黒ヘリ軍団に征服されそーになっていた。宇宙パトロール隊のMr.ヘリは、平和を守るため、星へ急ぐのだった！とゆーワケで、Mr.ヘリはパワーアップしつつ、全6ステージに挑む。ブロックの中には水晶が隠されていて、いっぱい集めないと、パワーアップもままならない。がんばって、ブロックを壊そーね。



▶真ん中にいるのが、攻撃ヘリ、通称Mr.HELIだ

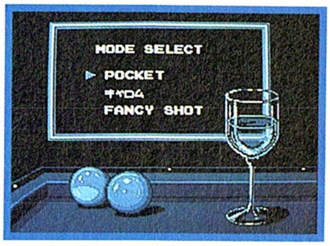


▶崖の下のブロックを壊すと、水晶が出るんだ

HOT NEWS BREAK IN

■ナグザット ■7月発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

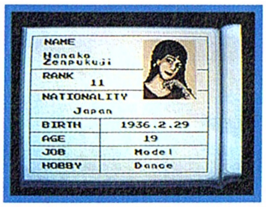
これは、本格的なビリヤードゲームだ。まず、ゲームの種類が多い。8ボール、9ボール、ローテーション、ボーラードボール、カットゲームに四玉と6種類が遊べる。また、ポケット、キャロム、ファンシーショットが各8種。これは、練習モードとゆーか、詰め将棋みたいなもんだ。ショットも、マッセ、ハーフマッセ、ジャンプなど、高等テクもOK。COM相手の勝ち抜きモードや、友だちと4人で、あるいは1人でと遊び方もいろいろある。



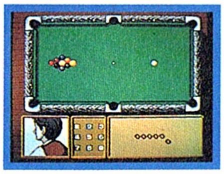
▲テクニックコースを選ぶと、ポケットやキャロムで遊べるんだ



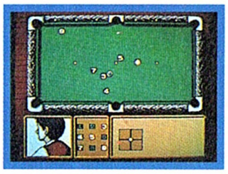
▲COMのキャラは男女7人ずつの14人



◀COMキャラのデータ、趣味が関係あんのかな？



▲ゲーム開始。これは9ボールだね



▲手順を覚えるまで、ちょっと苦労するかもしれない

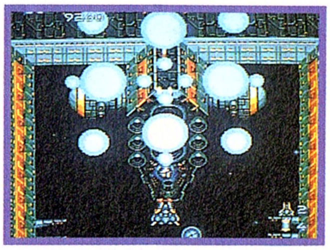


▲なんと、6種類のビリヤードが楽しめてしまうのだ

HOT NEWS ガンヘッド

■ハドソン ■今夏発売予定
■価格未定 ■Hu-CARD

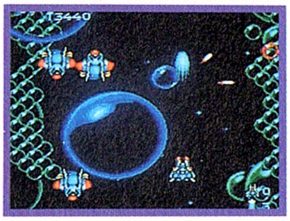
夏休み、そしてハドソンときたら、これはもうシューティングゲームに決まっている。7月下旬には同名のSFXアクション映画も公開される「ガンヘッド」は、この夏、注目のシューティングゲームなのだ。パワーアップ、ガンガン！ グラフィック、ハデハデ！のスーパーハードシューティングゲームが期待できそう。



▲もちろん、巨大な敵キャラも出現するのである。ステージボスは手強そうだ



▶基本的にはタテスクロールのシューティング



▶宇宙空間に巨大なアワ？ リアルなグラフィックだ！



▶映画の設定のように自機は変形するのだろうか？



▶おやっ？ どこかでお会いしたような…

あこがれのステージに立ちたい!

ギターをギンギンにうまくひきたい!

メンバーを募集したい!

バンドやりたい

という君たちのために

とにかく目立ちたい!

あのバンドのことをもっともっと知りたい!

あの髪にしたい!

あの曲のスコアを手に入れたい!

画期的ロック実践マガジン

バンドやろうぜ

毎月27日発売／定価400円(税込み)

6月号 4/27発売

知らなきゃ恥かくバンド用語事典

堂々1600人メンバー募集

ボヨヨン・フェスタ密着取材

大好評連載中　月刊少年アンジー

月刊レピッシュ特大版春二番対談

豪華プレゼント付き

ミュージシャン人気投票

■登場／THEPOGO メトロファルス スターリン BLUETONIC 大江慎也

貘の食べのこし



中島らも著

定価880円(税抜き)／発売中

決してかなうことのない想いを抱いて、永遠にそれがかなうことがないなら、それは一種の幸福である。中島らものもう一つの顔。溢れる愛のエッセー集。

愛し過ぎてこんな感じ!!



うのせけんいち・作

定価600円(税抜き)／発売中

月刊宝島の読者コーナーで大人気連載のマンガ家・うのせけんいち。通称うのけんがデビュー以来、命を賭けて描きためた作品をチョイス。過激に暴発売!!

道具としての英語



単語パワーアップ編

別冊宝島91

定価980円(税抜き)／発売中

丸暗記よ、さらば!71の語根で覚えるボキャブラリービルディング!単語力を200％パワーアップする本。ついに発売!

THE BLUE HEARTS



「1000の証拠」

月刊宝島編集部・編

定価1000円(税抜き)／発売中

あなたは、ザ・ブルーハーツを知らなさすぎる!!いまや超人気の彼らのありとあらゆる情報をファイル。ファン必携!!

JICC出版局

●書店にない場合は弊社までお問い合わせ下さい。　☎03-234-4621

NEW ROTeKA

「ハーレム野郎」

5 21 ON SALE
LP ¥2,637（税抜¥2,560）WNF-8002
CD ¥3,008（税抜¥2,920）WNF-8001

6/23 よみうりホール
「WELCOME TO THE HARLEM」
初のホールワンマン!!
㈲ラジカル シティ ミュージック ☎03-2226-7328



LIVE SCHDULE
5/4▼仙台CADホール
5/7▼新宿LOFT BOYSDAY
「男・男・男一本」（入場男子のみ）
5/12▼横浜7thアベニュー
5/17▼大宮フリークス

みんなで歌おうPUNK ROCK
みんなでさわごうニューロティカ

"待たせたな" みんなが待ち焦がれていた
ニューロティカ、待望のフルアルバム「ハーレム野郎」が発売されるぞ！
スラップスティックなPUNK ROCKサウンドが全国の少年少女を笑いと涙のウズにまきこんでしまう。
これで、キミもニューロティカの虜だ!!

NOW ON SALE



DRINKIN BOYS
LP ¥1,885（税抜定価¥1,830）
CAP-0075



ネオファミリー大作戦
Hi-Fi60分 ¥3,667（税抜定価¥3,560）
COV-4802

captain
㈱JICCキャプテンレコード
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 03-239-2770

連載7

DRAGON LORE

ドラゴンロアー



最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章

前回までのあらすじ

キルニアの少年・アモンが森で見つけた少女・ヴィジルは、竜と言葉を交すことのできる唯一の人間であった。だが、その力のために、モルディアの商人、そして狩竜の一族に狙われていた。ある夜のこと。両親の遺言に従って、ヴィジルは、竜の群れる大樹へと旅立った。何とか彼女の力になってあげたいと思うアモンは、そのあとを追う。追いついたのは、沈黙の都。だが、そこでヴィジルは、ひとりの男と一緒だったのだ……。

第7章　神々の化石

〝邪悪なる神にして、大地の父
ノクチュルヌ——
我に、その大いなる力を与え給え〞
〝神聖なる神にして、大地の母
マースシティ——
我に、その大いなる知を与え給え〞
〝ノクチュルヌに孕まされしマースシティ
その屈辱を思い出せ
その快楽を忘れるな
生命を創りあげし神々よ
その秘を、我に明かせ〞
〝ノースドゥーム——
生み出されし、新たなる神よ
自らの軀を大地とし、死を司る神よ
死を召し、腐敗を呼び、
自らを肥すことで慰める神よ
生を喜び、死を呪い給え
寂滅の魂よ、還り給え
逝去を呪い給え
失命を呪い給え
永眠を呪い給え
死を呪い給え——〞

〝ガイアード・ル・フォクラジェス・サー・タイン・マズス・ター・ライング・ボルフラビット・ヴ・ハジィ・メルメット・ン・サタージュ！〞

僧形の男が口を噤むと、地面が朧な光を放ちはじめた。

岩と砂とで構成されているような場所だ。

右手には、遠く砂漠が霞んでいる。左は、ごつごつとした岩肌が高くそびえていた。

——夜明け前。

空に浮かぶ冷えびえとした月が、凍てつくような光を、周囲に落とす。

地面に、ふたりの男が、寄り添うようにして横たわっていた。

ふたりを、大きな光の円が囲んでいる。

空より降り注ぐ光ではない。

水面に映る満月に似た光円が、大地に生じているのだ。

硬い、小石だらけの地表が、月のように輝いているのだ。

妖しい光である。

一切の熱が感じられない冷たい光であった。

その光が、横たわるふたりの男の身体に吸い込まれていく。

やがて辺りに、それ本来の薄暗さが戻った。

僧形の男は、ふたりから離れた場所に立ち、祈っている。左の掌は軽く開かれて腹に、右は拳を固めて、額に当てられていた。

突然、ふたりの身体が、びくりと跳ねた。

僧形の男が祈りを終え、静かに眼を開いた瞬間のことである。

「終わりました」

誰にというわけでもなく言った。「成功ですよ」

そして、静かに振り返った。

そこには、法衣に身を包んだ人物が静かに立っていた。フードを目深に下ろしているため、年齢はおろか、性別すらも判らない。

「ご苦労」

とだけ、太い声で言った。

「還魂の法は、僧院で禁じられています。手伝えるのは、今回限りです」

「——」

「では、約束のものを——」

いただきましょう、と言うつもりでいたのであろう。だが、すべてを言うことはできなかった。

法衣の男が、剣を抜いたからである。

それが、月光を弾いて、薙ぎ払われた。

暗い水面から跳ねた小魚が、きらりと鱗を閃かせる光景に似ていた。

ずびゅっ——！

皮膚と布とが同時に裂ける音がした。

切っ先の軌跡を追うようにして、赤の飛沫が大気を濡らす。

「あ、あ、なあぁぁ——っ！　ち、違う、果

邪悪なる暗黒の秘法
蘇るモルディアの商人

実を、ああ、やめて……」
意味をなさない叫びを上げ、僧形の男は尻をついた。
――ランツェの果実をくれるなんて嘘だったのか。
男は、ようやく自分が騙されたことに気づいたのである。
昨日のことだ。
この男が、ランツェの果実は欲しくないかと言い寄ってきたのである。
食べるだけで、苦労せずに、大いなる魔法が授けられると伝えられる果実だ。しかも条件は、還魂の法で、仲間を生き返らせるだけでいいと言う。
引き受けない方がおかしい。
――還魂の法。
それは文字通り、死者甦生の術である。
死に切れざる者にかけられた呪いを解くことが、僧徒の真の勤めだ。だが、そのためには、還魂の原理を知らなければならない。
"死"を呪い、"生"を祝福することで得られる、仮初の生命――。それが、還魂の法なのだ。
法衣をまとった男の眼が、フードの下で、ぎらりと光ったように見えた。
逃げなければ――と僧形の男は思った。
立ち上がろうとしたが、身体がいうことを利かなかった。腰が抜けてしまったのだ。
這ってでも逃げようと思った。
――！
振り返った先に、ふたつの影があった。
背の小さい方の右手から生えている長い爪が、鈍い金属光を放った。

アモンは、右肩に心地よい重さを感じていた。ヴィジルの頭の重さだ。
少女は、アモンの肩に頭を預け、安らかな寝息を立てていた。
先ほどから、ふたりが座っている板の底から、規則正しい震動が、繰り返し響いている。
馬車の上であった。
やわらかい空気の流れに合わせ、周囲の風景も押し流されていく。
ふわりと舞ったヴィジルの髪が、大気に満ちた光の微粒子をまとい、少年の顔を緩くなぶる。
アモンも、眠りたかった。
だが、それができない。
アモンは、少し首を傾けてヴィジルを見、ついで馬を操る御者を見た。
背中しか見えない。
――商人だと言っていた。
アモンは考える。
この男も、ヴィジルを狙っているのかもしれない。そして、夜明け前に、目の前を通り過ぎていった狩竜の一族のことも気がかりだ。
自分が眠ってしまったら、誰がヴィジルを守るのか。危険をいち早く察し、それを回避しなければならない。
ヴィジルは闘えない。闘えるのは自分だけなのだ。しかも、アモンは、自分の剣が未熟であることを知っていた。
一瞬の遅れが、死を招く可能性は充分にある。だから、眠ることができない。
ヴィジルは、ヴァルハラの大樹に行く、と言っていた。何故、行くのかは判らない、とも言っていた。
だが、行かなければならない。
それが、両親の遺言であるからだ。
「ヴィジルは、竜と話すことのできる唯一の人間です」
シーマは、そう話してくれた。
どうやって人間が竜と言葉を交わすのか。
ヴィジルは、自分でもその方法が判らないと言った。本当は知っているが、アモンに教えなかっただけなのかもしれない。
どちらでもいい。
ヴィジルは、大樹ヴァルハラに向かっている。そしてアモンも、それについて行くつもりだった。それだけのことだ。
アモンは、顔を上げた。
――神々の化石だ。
アモンの眼前、ゆるゆると流れていく岩山が、大きな人型をとっていた。
大きな顔があった。
大きな首がある。
大きな肩。
腕。
腰。
足。
それらは、うずくまり、寄り添うようにして、岩となっていた。
古、このイラジアの地を支配していたと伝えられる巨神族の成れの果てである。
神として崇められることに、驕り、高ぶり、勝手気ままに振舞った彼らは、やがて信仰の対象から外され、岩と化したのだった。
神々は、崇め、敬われることを糧として生きていたのであろう。
信仰されなくなってしまった神は、その大いなる力を失い、次いで生命までも亡くした。
――竜も、巨神族と同じ存在なのか。
アモンが、そう考えた時、ふいに馬車が速度を上げた。
反射的に後方に目をやると、一台の馬車が、薄く砂塵を上げながら追いかけてくるではないか。
何故、追いかけてくると判るのか――。それは、アモンが夜明け前に見たのと同じ馬車であったからである。
狩竜の一族の馬車である。
「ちっ、奴らか……」
御者が、鬼の形相で振り向き、吐き捨てるように言った。
――奴ら？
アモンは、再び前方へと向き直った商人を見て考えた。
思い当たることがあった。
そして、それが的中しないことを祈った。
沈黙の都で、この商人は、困っているヴィジルを見て、声をかけてきたらしい。
竜の群れる大樹へと行きたいと言う少女に、男は、自分もそちらの方に用があるので、途中まで乗っていくといい、と微笑んだのだ。

アモンが、ヴィジルに追いつく、少し前のことである。

アモンは、初めからこの商人を信用していなかった。馬車で行くのをやめさせたかったのだ。だが、それを口にはしなかった。自分は、勝手にヴィジルに同行したのである。これ以上、勝手なことはしたくなかったし、あくまでも彼女の意志を尊重すべきだと考えているからだ。

狩竜の一族の乗る馬車は、さらに速度を上げ、迫ってくる。

「ヴィジル！」

これから何が起こるのかは判らない。だが、何が起こっても対処できるようにしておくべきである。

「ヴィジル、起きるんだ！」

肩を揺すられ、少女は目覚めた。

長い睫の下に揺れる瞳が、一瞬、戸惑ったようにアモンを見つめたが、すぐに自分たちを追ってくる者の存在に気づいた。

「狩竜の一族の馬車が来る。片目の男が乗っているはずだ！」

「ほう、奴らのことを知っているのか？」

振り返らずに、御者が言った。

「あなたも知っているのですか？」

アモンは訊く。

だが、男は答えない。

「あたしを降ろしてください。関係のない人に、迷惑をかけるわけにはいきません」

しばらくの間。

商人は、笑っているようであった。

「関係ないだと？　それが、関係あるのさ」

ふいに、馬車は減速した。

追手が間近に迫っているにも関わらず、である。

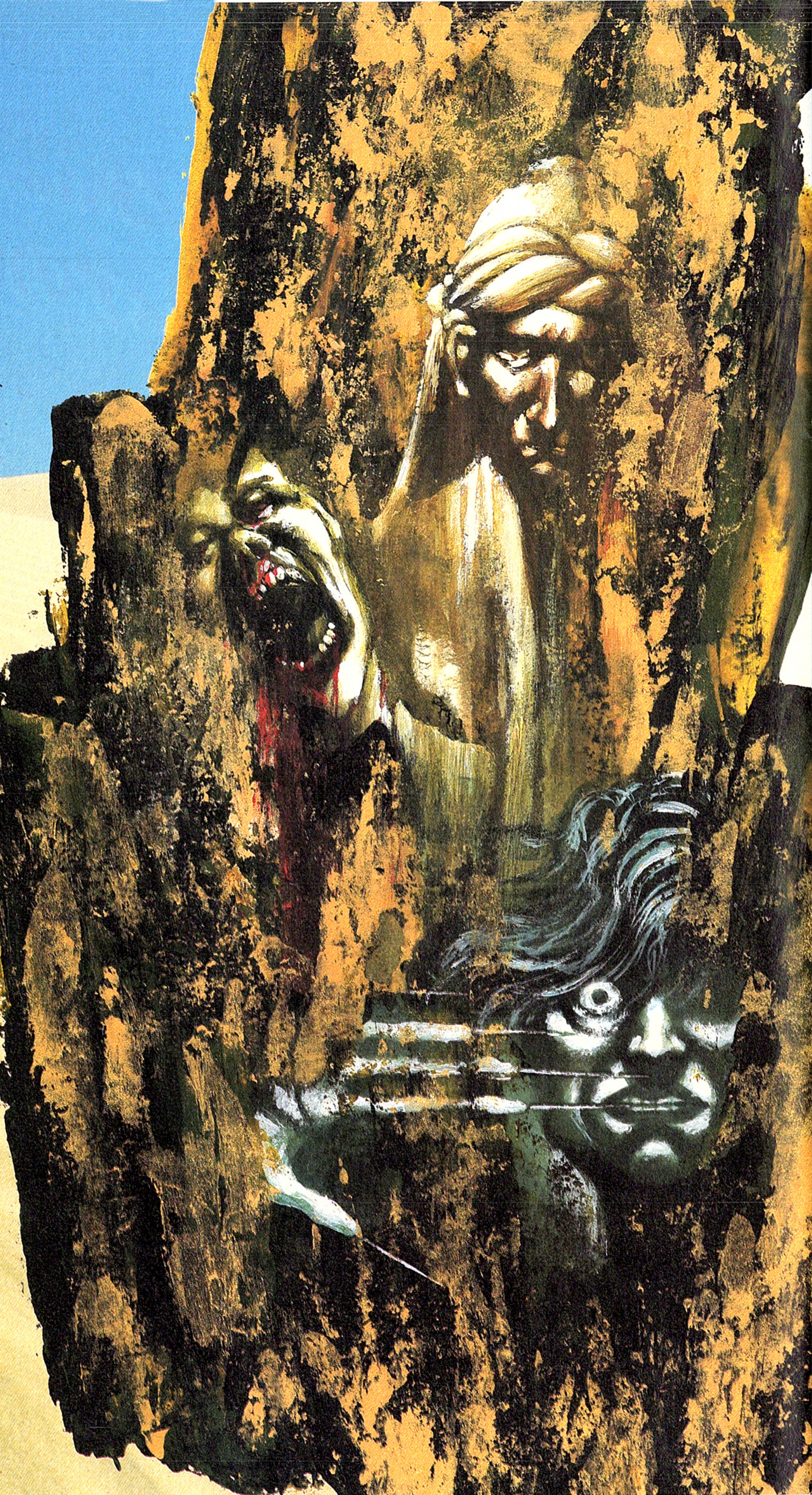
アモンは、やわらかな風に、微かに血臭が混じっていることに気がついた。

「ヴィジル！」

剣を抜き、立ち上がるアモン。

その瞳は、馬車の前方に立つ、三人の男たちを認めていた。

見覚えのある三人だ。



モルディアの商人であった。
だが、その中のふたりは死んだはずだ――。
馬車が止まった。
「ゲージュ、土産だ」
馬車から飛び降りた御者は、ヴィジルを指さして言った。
聴いて、他のふたりを従えるようにして立っているゲージュと呼ばれた男は、髭を、ぞろりと撫でる。
「その小僧には借りがある」
大喰らいの探索で、アモンと剣を交えた男であった。
「還魂の法――か？」荷台から飛び降りたアモンは、剣を構え訊いた。
「はっ。それなら、こいつらを殺すことができないということも知っているわけだ」
ゲージュが、にやりと笑う。
死に切れざる者――。
死にさえ見放された者を葬るには、死体そのものを消滅させるか、僧徒の"送魂の法"を使うしかないのである。
だが、それでも闘わなければならない。
恐ろしい相手だ。
思わず後ずさりしたアモンの動きに合わせるかのように、ふたりの甦人が、のろりと足を一歩踏み出した。
右の男――ゾムは、異様に腕が長くなっていた。いや、腕が長いのではない。胴が存在しないから、そう見えるのだ。イシャに破砕された胴を無視して身体を繋ぎ合わせたため、そうなってしまったのであろう。
不気味な姿態である。
腰のすぐ上に、胸があり、腕が生えているのだ。猿のようでもあった。
死人特有の青ざめた顔。ゾムは、右手につけた鉄の爪の根元を歯でくわえ、ゆっくりと横に引いた。
きぃききぃいぃぃぃ――。
歯と金属とが擦れる、不快な音がする。それをゾムは、楽しんでいる風であった。
もうひとりの方も奇妙である。
シアンに、首を撥ねられた男だ。
名は、ワーブという。
その首が、不気味な角度で生えている。
右に傾き、さらに顔は正面ではなく、上を向いているのだ。
首の周りに、どす黒い線が残っている。血の首飾りのようであった。
濁った眼が、見おろすような形で、アモンを睨んでいた。
「ば、化物め……」
アモンが、そう呟いた瞬間、背後で、追ってきた馬車が止まった。
同時に、御者を含めた四人が、そこから飛び降り、剣を抜いた。
奇妙な剣である。
とてつもなく大きな生き物の骨を削って造った――そう思えるものであった。
後ろに控えるログドだけが、アモンの方を見ていた。
薄く笑っている。そして、前方に視線を転じると、
「殺れ」
低く言った。
狩竜の一族の三人が、弾かれたように、商人たちに突進した。
ワーブは、立ち止まったままだ。
動いたのは、ゾムである。
だが、それはのろのろとしたもので、攻撃でも、防御でさえもなかった。酔った人間が歩くのに似ている頼りない動きだ。
そこへ、狩竜の一族の男のひとりが襲いかかる。
「ひえぃっ！」
かすれた呼気を洩らし、ゾムの頭部に白い刃光を閃めかせた。
ゾムから見れば、左の側頭部である。
剣に、二度の衝撃があった。
ひとつは、剣を防ごうとして持ち上げたゾムの左手首を吹き飛ばした時のものである。
そして、もうひとつは――
どくん、と何かが太く脈打つような感触であった。
ごくり、と何かを飲み込んだ時にも似た感覚でもあった。
ゾムの手首を撥ねた剣は、そのまま側頭部を襲い、眉間までめり込んでいたのだ。
血は、吹き出さなかった。もはや、ゾムの体内に一滴も残っていないのだろう。
代わりに、左の眼球が、どろりと溢れた。
つう、と糸状の粘りを引き、砂にまみれた地に落ちる。
だが、それでも眼球は生きていた。
湿った表面は、砂と塵とをまぶしたようになっていたが、その下で繰り返される不気味な蠕動が判るのである。
還魂の法――それは、単に死者甦生のためのものではない。肉体の各部分に、少し誇張した言い方をするなら、細胞のひとつひとつにまで生命を与える術だ。
だから、本体を離れても、なお生き続けることが可能なのである。
「へ、ひいぃっ！」
ゾムの頭部に剣をめり込ませた男が、ひきつった声を上げた。
震える足で、その目玉を踏みつける。
靴底を通して、厭な感触が伝わってきた。
熟れて、はちきれそうになった果実を潰した時に感じる、あの感触である。
それが、ぷちゅり、と音を立てて弾けた瞬間、ゾムの右手が動いた。
これまでの動きとは、比べものにならない

肉体、滅さぬ限り 仮初の生命は消えず

DRAGON LORE

ほどの素早さである。
　男の悲鳴が聞こえたのは、両目と喉の三点から、鉄の爪が抜き取られてからだった。
「ぐぶびびび……」
　喉を潰されたためか、溢れる血が邪魔しているのか、それは、もはや声とは言えなかった。単なる音に過ぎない。
　赤の飛沫を吐き、男がくずれおちた。
　ゾムは、顔についた返り血を、どす黒く変色した舌で舐め、細く笑った。眉間には、まだ白い剣を生やしたままである。そこからは、茶色く濁った脳が、剣を伝って流れてくる。
　凄まじい光景であった。
　ゾムに襲いかかろうとしていた残りのふたりは、恐れをなしたためか、足を止めている。
　次に動いたのは、長身の死人だった。
　ゆっくりとした足取りだ。
　身体は、狩竜の一族の男のひとりに向けられているのだが、その顔は違う。右上を見ている。ふざけているとも思えるほどだ。
　素手である。
　と、その左手が、するりと持ち上がり、自分の首の辺りに置かれた。
　指が、まるで竪琴か何かの弦を弾くような動きをしている。
　首筋を掻いているのだ。
　どうやら、首のくっつき具合が気に入らないらしい。
　それを見、意を決した狩竜の男が、喉を振り絞るような叫びを洩らして、長身の死者に突進した。
　横薙ぎに閃いた白光が、死者の首に吸い込まれていく。
　ごつんっ！
　鈍い手応えののち、ふっと、それが軽くなった。剣は、綺麗に振り切られ、そのあとを追うように、死人の首が跳んだ。
　やはり血は、吹き出さなかった。
　首が地に落ちるのを勝ち誇った眼差しで見ていた男は、間近に迫った死人の左手に気づくのが遅れた。
　節くれ立った、冷たい掌が、男の顔を鷲掴みにする。
　凄まじいまでの握力であった。指は、皮膚を突き破り、肉にめり込み、骨に届いている。
　みしり
　音がした。
「の、ぎゅうう——」
　がくがくと震えていた身体が、その言葉を最後に、一切の力を失った。
　ぐしゅり、と頭部が破裂した。
　死人は、興味を失ったかのように、骸を投げ捨てる。べちょりと音を立てて、アモンの眼の前に、それが落ちた。
　アモンは、逃げだしたくなるのを堪え、髭の商人——ゲージュを睨んだ。
　自分の背中に触れるヴィジルの掌が、小刻みに震えているのを感じていた。
「おい、小僧。お前、ひとりか？」
　ログドが、アモンに訊く。
　仲間は、どうしたのか——と訊いているのである。
　——はい。
　そう答えようとしたが、アモンは、思い直した。代わりに、
「もうすぐ、助けが来る」
　商人たちに聞こえるように言った。
　嘘である。
　彼らは、キルニアの一族の強さを知っている。もしかしたら、恐れをなして逃げ出す可能性だってあるはずだ。アモンは思った。
　しかし——。
　ゲージュは、笑っていた。それならば、まとめて殺してやるだけだ。そんな笑みである。憎らしいまでの余裕であった。
「貴様らを全員殺す。その娘も、だ」
　言った。
「な、何故、ヴィジルを？」
「世界は、変わるのだ」
　ゲージュが、遠い目をした。
「砂人なんぞと組む外道が……」
　吐き捨てるように、ログドが言った。言ってから、アモンを見る。「助けは、まだ来ねえのかよ？」
　焦りの表情だ。額には、玉のような汗が浮かんでいる。ログドは、アモンの言ったことが嘘であることを知らないのだ。
　その時である。
「竜が——！」
　御者をしていた商人が、小さく叫んだ。
　そこにいた全員が、それを見た。
　砂漠の上空。揺らめく陽炎に歪められ、真紅の異形が、凄い速さで近づいてくる。
「あれが、助けか……」
　そこから眼を離さず、ログドが呟く。
　アモンは、それには答えず、ただ立ち尽くすだけだった。
　予想外の出来事である。
　アモンたちの見守る中、竜は、さらに速度を上げたようだった。
「娘！　貴様、すでに竜と？」
　ゲージュは、鬼の眼で、ヴィジルを睨んだ。
　少女は、無言だった。
「ゲージュ、もう駄目だ。砂漠を止められちまう。やっぱり、無理だったんだ。に、逃げよう、まだ間に合う」
「うるせえっ！」
　ゲージュは、腰の剣を抜くと、仲間であるその商人の額に打ちつけた。
　めこり、と音がした。男は、悲鳴すら上げない。即死であった。
　ゲージュが剣を引き抜くと、御者は、そのままの姿勢で倒れた。
「臆病者め……」
　唾を吐きかけた。「竜が、どうした。まとめて始末してやる」
　言い終わった瞬間、竜が大地に降り立った。狩竜の一族が大きく後退したため、彼らとモルディアの商人の、ちょうど中間の位置である。岩壁を背にしたアモンたちとは、向かい合う形となった。
「ワーブ、ゾム、そいつも始末しろっ！」
　ゲージュが叫んだ。
　二体の生ける屍が、のろりと動いた。
　アモンの方を見ていた竜の眼が、同時に、そちらへ向けられた。
　ごごごおおぉぉぉ——！
　大きく開かれた竜の口から、灼熱の炎が吹き出した。
　赤竜が吐く、さらに赤い炎。それは、生き物のように、ゾムとワーブを飲み込んだ。
　人間の扱う〝火〟ではない。
　触れたもの、すべてを焼き尽くすことすらできそうな〝炎〟だ。
　竜が炎を吐いていたのは、ほんのふた呼吸

ほどの時間だった。が、死体を焼くのには充分すぎる時間である。

竜の赤い体色とは対照的に、ゲージュの顔は、血の気が引き、青くなっていった。

無理もない。一瞬にして、形勢が逆転してしまったのだ。

二体の甦人は、文字通り、塵ひとつ残さずに消滅していた。

ゲージュの、剣を握る掌に、力がこもった。

こもった瞬間には、もう動いていた。

弾かれたような速さだ。両手で握った剣を右肩に溜め、ヴィジル目指して疾る。

「どけ、小僧っ！」

鬼の貌が叫んだ。

アモンは、青眼に剣を構え、それを待ち受ける。

誰がヴィジルを守るのか？　自分しか、いない。絶対に負けられない闘いである。

「くああっ！」

ゲージュの剣が、唸りを上げて、振り降ろされた。

それをアモンは、右に動いて交わす。そして、下げた切っ先を左に振り上げ、手首に切りかかった。

骨を断つ手応えがあった。

「んげえぇぇっ！」

商人が身体をのけ反らせ、吠える。

断ち切られた手首は、剣を握ったままで、ごろりと地面に転がった。

だが、アモンは、容赦しなかった。

髭面に、さらなる一撃を浴びせる。

顔を横薙ぎにされた商人は、後頭部から地面に倒れ込み、勢い余って、頭を支点に、ぐるりと回った。

ごきり、と首の骨が折れる音がした。

うつ伏せになった商人は、それきり動かなかった。

——勝った！

死体から顔を上げると、赤い竜が、アモンを見ていた。

不思議な眼だ。

喜び、怒り、哀しみ、楽しさ——その何れも持ち合わせることなく、ただアモンを見ている。

——と。

その眼が、肉食獣の持つ、独特の優雅さで動いた。生き残った、狩竜の一族のふたりに向けられたのだ。「へひいっ」

驚いたのは、ログドたちである。いくら狩竜の一族とはいえ、何の準備もなく、竜を狩ることはできない。

逃げ出すしか生き延びる方法はなかった。

ログドたちは、先を争うように、逃げだした。馬車にも乗らず、ただ全力で疾る。

やがて、その姿が見えなくなった。

竜と少年と少女が残った。

竜の不思議な視線は、今度は、ヴィジルに向けられている。

それに誘われ、吸い込まれるように、ヴィジルが、アモンの横を過ぎ、竜へ近づいた。

アモンは、自分が何を成すべきなのかが判らなかった。

——竜と話すことのできる少女。

奇妙な期待と、拭うことのできない不安とが、アモンの胸にあった。

「ヴィジル」

小声で言った。

少女は、振り返らなかった。

大きな竜の軀——。

ヴィジルは、そこに自分の細い身体を預け、赤い鱗に耳を押し当てた。

そして、

「聞こえるわ」

と言った。

（次号へ続く）



大いなる助け手の軀
少女は静かに耳を傾ける

MEGA DRIVE CLUB
メガドライブクラブ

Vol.11

5月！　競馬場の緑が最も美しく色づく季節だ。日曜日は府中のスタンドで燃えるぜい。え、平日は何してるかって？　もちろん仕事と（してねえだろとハルクの声）MDだぜ。4月の3本が面白くてハマっちまったい！

ファンタシースターII～還らざる時の終わりに～

文／CB成沢

ますますPSIIは絶好調。今回はバイオシステムの顛末からアメダスまでを紹介しよう。しかも、とっても役にたつアメダス、ブルーダム、グリーンダムのマップも合わせて掲載だ！　モタビア星脱出は近い！



■セガ
■発売中
■8800円（税抜き）

バイオハザードの原因は？その解決策は？

バイオシステムから持ち帰ったシステムレコーダーをセントラルタワーへ持っていくと総督が出向かえてくれた。だが、総督も気が滅入っているらしくユーシスにグチった。

システムレコーダーはライブラリで分析された。それによるとバイオハザードの原因はあまりに大量のエネルギーがバイオシステムに流れ込んだためと分かった。そのため、バイオシステムで制御されていたはずの生物、植物は急激に進化し、解き放たれたので生物相が狂ったということだ。

もしかしたら、誰かが仕組んだことなのかもしれない…。ライブラリの司書官はそう言って、ユーシスたちに1本のキーチューブを手渡した。バイオシステムの西にある橋を渡るために必要なものだ。

次なる目標はアメダス探索だ！



▲マザーブレインを信じきっていない様子の総督。彼も心を痛めているのだ

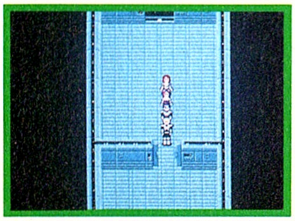


▲エネルギーが増えた結果、雨は降らなくなり、気温は上がった。誰が何のために…？

バイオシステムの西の橋を渡ってゼマとクエリスの街へ

西の橋のシャッターでキーチューブを使い、大陸の南側へと渡ってきた。ここから北東の方向にはゼマ、西にはクエリスの街がある。敵がより強化されてきたので街へ行きつくまでは全力攻撃で立ち向かおう。

ゼマでは南のロロンゴミ処理場のことが、クエリスでは海の話と不思議なガムの研究をしている学者に会えた。



◀シャッターの前でキーチューブを使うと開く



▶ガラクタから何でも作るモタビアン。器用だ



◀どこかにその水脈があるはずだ



▶海底探査にはガムが不可欠なのだ

ゼマの街	
アーマーショップ	
チタンギア	1400
チタンメット	3700
レザーシューズ	240
レザーブーツ	1000
グラスエーメル	1360
ミラーシールド	4800
ウェポンショップ	
ムチ	1400
セラミックソード	3200
スライサー	2000
レーザーナイフ	4400
カノン	2200
ポイズンショット	1700

クエリスの街	
アーマーショップ	
チタンアーマー	5600
チタンフィブリラ	6300
チタンチェスト	5400
ナイフブーツ	4200
ミラーエーメル	5120
セラミックシールド	8300
ウェポンショップ	
ブーメラン	480
レーザースライサー	6700
レーザークロー	3100
アシドショット	4800
サイレントショット	920
レーザーショット	6200

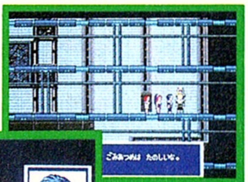
ロロンのゴミ処理場にたわむれるモタビアンたち

ゼマから戻るとヒューイが、クエリスから戻るとアーミアが仲間として加わる。

さて、ゼマの情報に従ってロロンゴミ処理場へと行ってみた。奥の方の迷宮にいるモタビアンは水上用のジェットスクーターを作っているらしい。試運転を見ようと地上へ戻ると、なんとユーシスたちにくれるのだ。



▲ヒューイ・リーン登場。生物撃退を得意とする若き学者



▶ゴミ処理場の中にいるモタビアン。いかにもうれしそうである



◀アーミア登場。コワモテのおねーさまだが、心根はやさしそう

▼このモタビアンに会えばOK。しかし、どこにジェットスクーターがあるの



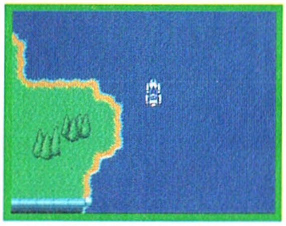


▲外にあった。しかもタダでくれるという。リューカーやTSを使ってもちゃんとついてくる

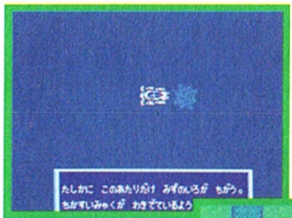
海上を調べる。そしてピアタの街へ…

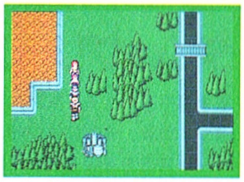
モタビアンからもらったジェットスクーターに乗り込み、海上の探索へと出かけた。海上にはいくつかの島と地下水脈が湧き出ている場所があった。クエリスの人が言っていた、湖とつながっている場所なのだろうか…？　また、山のある島を2つ見つけた。どちらかにクエリスの研究者が言っていたマルエラリーブがあるのだろう。

やがて、ある陸の1ブロックからじゃないと行けない街、ピアタを発見した。街の近くにはかつてのスペースポートがあったらしく、人々は宇宙に関する話ばかりをする。だが、いずれも悲観的なことだけだった。



◀付属のマップを見ていれば海は広くないことが分かる





◀海底から湧き出ている水脈を発見！

▲大陸の東端から歩いてピアタの街へ



◀10年前、デゾリス上空で事故を起こした宇宙船は…

ピアタの街	
アーマーショップ	
シルバークラウン	470
ジュエルリボン	4700
セラミックアーマー	11700
セラミックフィブリラ	12400
セラミックチェスト	10000
ロングブーツ	6800
ウェポンショップ	
レーザーソード	5400
レーザークロー	3100
アシドショット	4800
バルカン	12600
レーザーショット	6200
レーザーカノン	20000

ウーゾの街でマルエラリーブを入手し海底へ

ピアタから戻ってみるとジャンク屋、カインズが仲間に加わる。だが、まだ彼の力がメインとなるメカの敵は現れていない。当分の間は待機してもらおう。

引き続き海上探索だ。クエリスの老人と研究者が言っていたウーゾの島へ上陸し、山なみにぶつかってみた。するとユーシスたちは霧の立ちこめる山の迷宮へと入っていった。ここは敵が強い！　ネオニルソニアやアイルーロスなどが群れて襲ってくる。レベルを上げておかないとまともには戦えないだろう。

激しい敵の攻撃を耐えて頂上まで登っていくと、マルエラの木らしきものがあった。が、にせもの。何本か同じものがあるが、本物は1本だけ。探し当てて、マルエラリーブを手に入れたらクエリスの研究者に届けるんだ。

▼クエリスの西にあるウーゾの島。ここから山を登っていく。マルエラツリーを探せ！





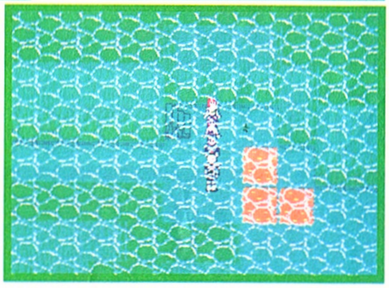
▶マルエラツリー発見。ニセモノに注意



▶水脈の前でマルエラガムを使う。海の底へ



▲マルエラリーブを加工してマルエラガムの出来上がり。海底水脈へＧＯ！



▲赤く点滅している部分はダメージゾーン。バイオシステムのＢ１と同じ。左へ左へと進め

海底からつながっていたのはアメダスだった!!

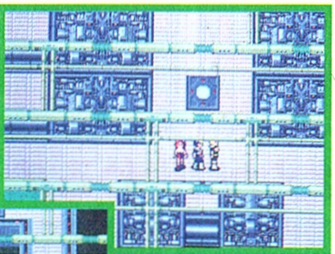
研究者はさっそくマルエラガムを作り、ユーシスたちに渡した。このガムがあれば深い海の底でも自由に酸素を補給することができるのだ。

とすると、調べてみるのはあの水脈しかない。水脈の前でマルエラガムを使い、海の中へ潜っていった。

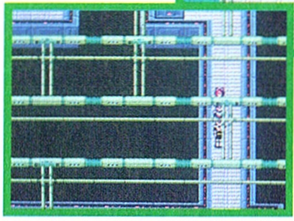
海中の迷宮をさまようと、入口とは違う場所に階段を見つけた。登っていくとそこはメカニカルな迷宮！　そうここは湖の中の塔、アメダスの中なのだ。複雑な上にやたらと強い敵ばかりが現れるこのアメダス。そこここに見つかる宝箱の中からはネイに関係するものばかりが見つかる。果たしてネイに関わる何かがあるのか…。その答えは最上階に待ち受けている。

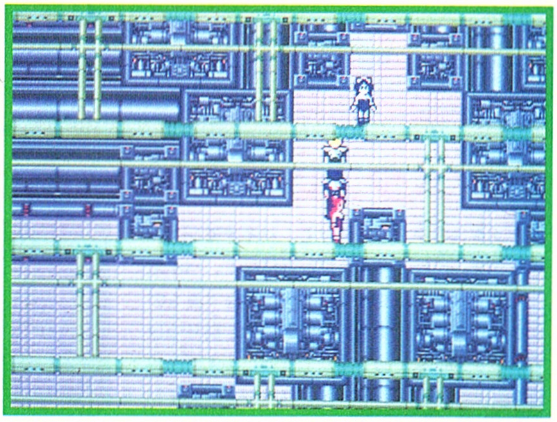
このアメダスクリアによって、ゲームの大きな転機がある。中盤戦へ突入だ。

▶次ページのマップで一階に相当する部分。ここから左上へ進もう

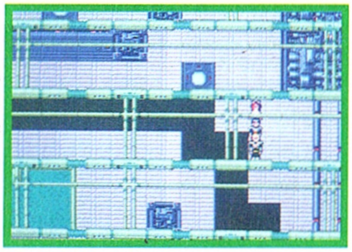


▼細長い通路は海底から上がった直後の部分





▶アメダス4階の中ボス。これといって邪悪な雰囲気はない。だが、ネイとそっくりなのはなぜ？　ネイの出生に関わる何かなのか？



▶落とし穴に落ちないように。一階からやり直しになってしまう

アメダスの敵キャラ

バイオモンスターの中では最高レベルのものばかりが現れる。プラネットカバー、パンテーラ、フレアウルフなどいずれも強敵ばかり。装備、ＬＶが弱いと苦労させられる。

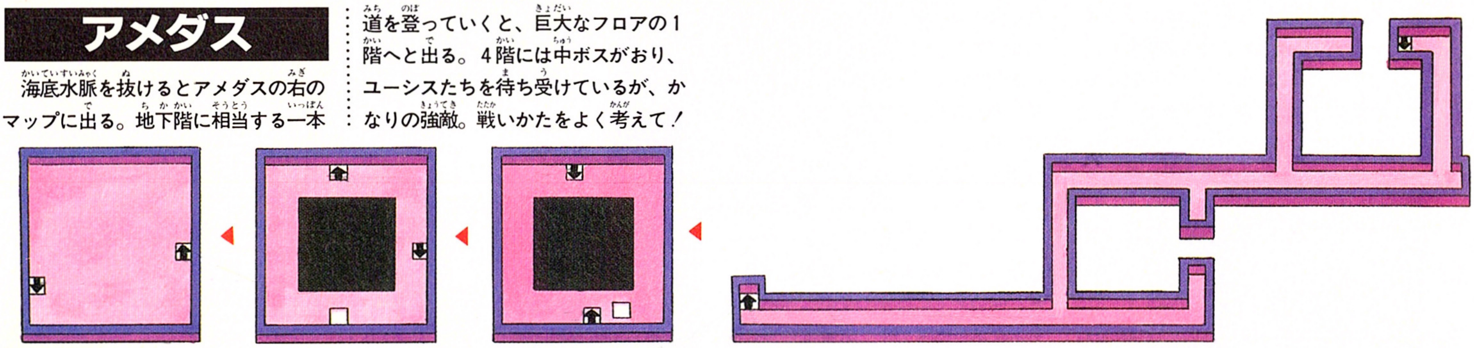




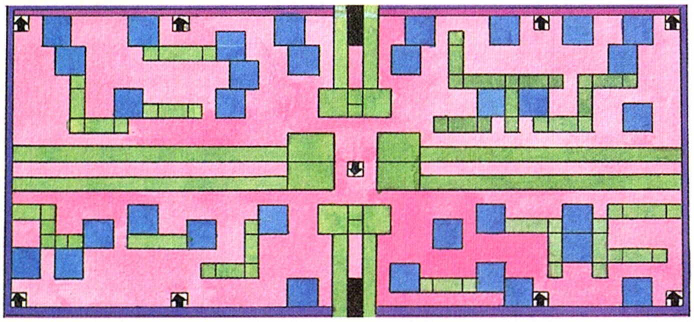
✤アメダス・ブルーダム・グリーンダム完全マップ

アメダス

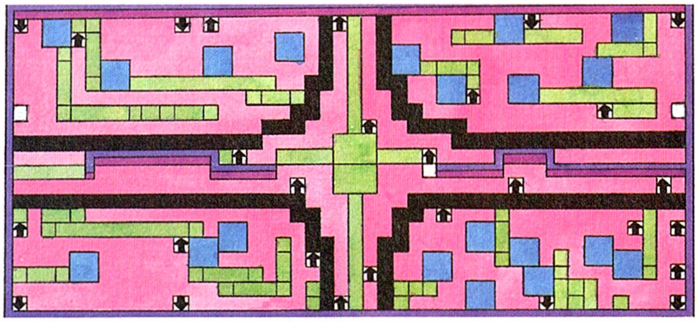
海底水脈を抜けるとアメダスの右のマップに出る。地下階に相当する一本道を登っていくと、巨大なフロアの1階へと出る。4階には中ボスがおり、ユーシスたちを待ち受けているが、かなりの強敵。戦いかたをよく考えて!



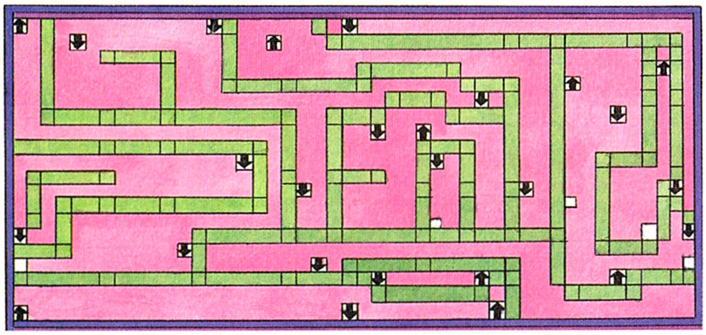
1F ここがアメダスの実質的なスタート地点だ。早く中ボスとの対決を望むなら左上スミのシューターへ。最短ルートなのだ



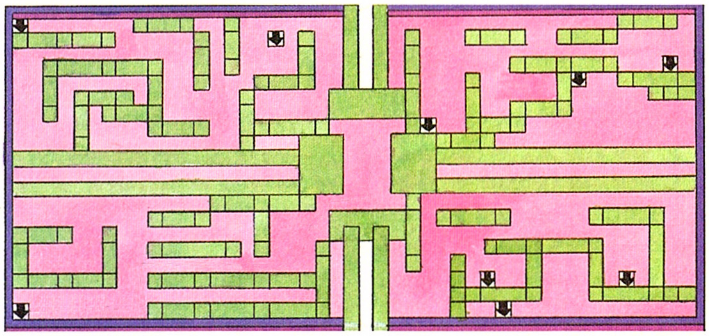
3F やけに入り組んでいるが、中ボスへのルートは最下段左スミにある上りのシューターだ。こういえばルートはわかるはず



2F アイテムがいくつかあるが、すべてネイに関係するものばかり。装備がしっかりしていれば取る必要はない。早く上の階へ!



4F 中央のスペースに中ボスがいる。かなりショッキングなイベントがあるが、それを乗り越えてこそアルゴルの平和は訪れるのだ

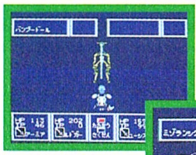


✤アメダス以降の敵キャラはメカに代わる!!

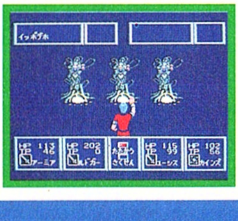
アメダスの中ボスを倒すと、バイオモンスターは消え、代わってメカ群が敵になる。バイオモンスターよりも独特のアクションをするものが多く、見ていてあきないが、剣など斬りつける武器が効かないのも少なくない。ルドガーの銃、ユーシス、カインズのテクニックを生かして戦うように。



▲メカの追跡を退け、ダムの中を捜索すると妙なアイテムが!







▲▶メカの攻撃はビームや機銃掃射がメイン。見て楽しいが強力なのばかり

◀カインズのテクニックはメカによく効く

デホ



ボリツァイ



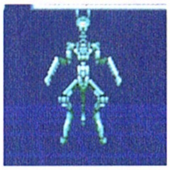
ホイッスル



ミゾランガンマ



バンブー



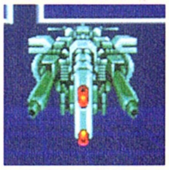
ヘビーソルジャー



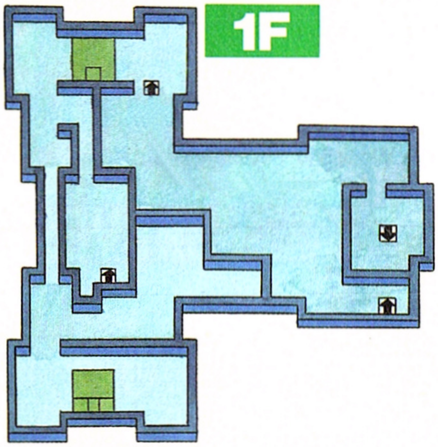
クーリー61



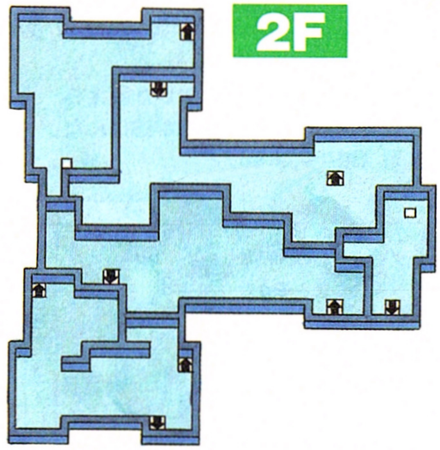
バン



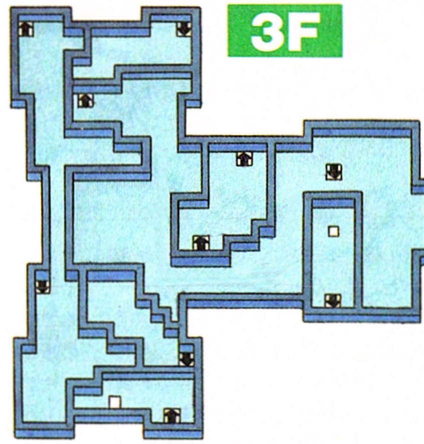
1F



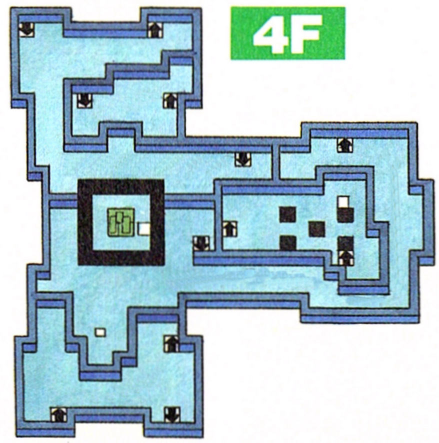
2F



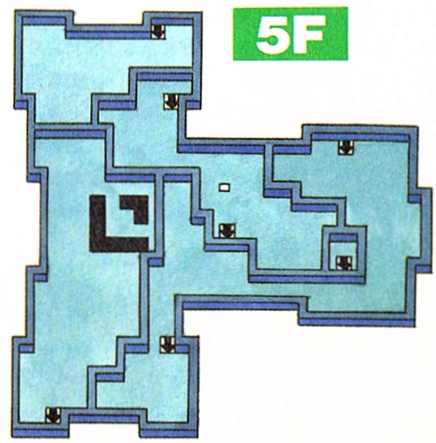
3F



4F



5F



ブルーダム

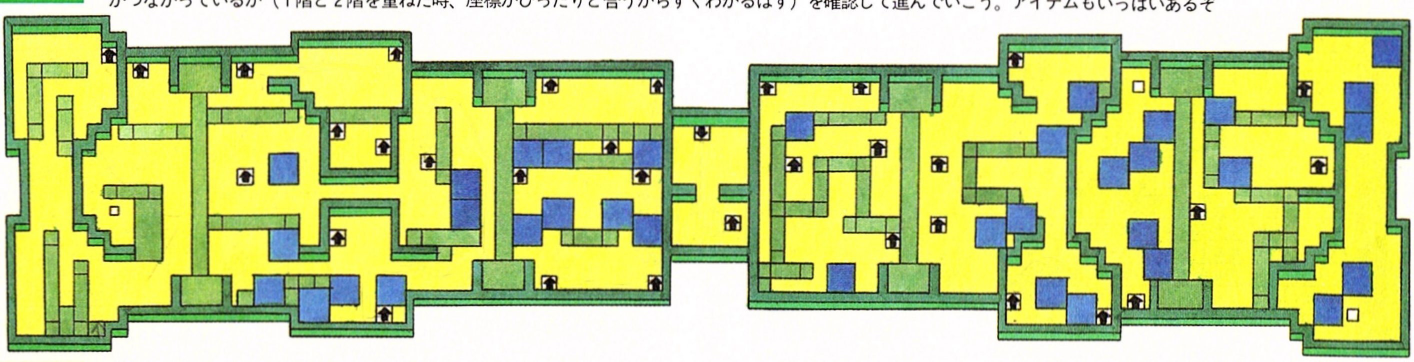
ダムは4つあるが、回る順番はレッド→イエロー→ブルー→グリーンの順が良いだろう。ここで紹介しているブルー、グリーンダムはランクの高いメカが出現するのだ。ブルーダム攻略のポイントは落とし穴。最後に落ちる必要があるのだ。

グリーンダム

たった2階分しかないが、とてつもなく広い。シューターのつながりを把握しないと相当の手間がかかってしまう。敵もかなり強力なので、トリメイトのストックは多めに！　すべてのダムを開放すると、なかなか緊迫するイベントに入るのだ。

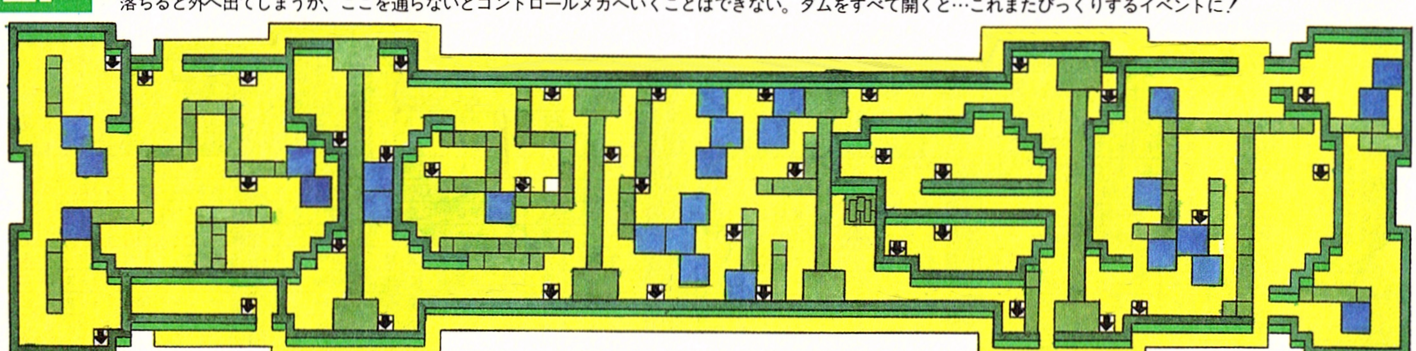
1F

まあ、とにかく入り組んでること入り組んでること。マップなしでプレイすると2階分しかないことが信じられないのよね。どことどこのシューターがつながっているか（1階と2階を重ねた時、座標がぴったりと合うからすぐわかるはず）を確認して進んでいこう。アイテムもいっぱいあるぞ



2F

2階の中央よりやや右よりにあるのがコントロールメカ。ここにグリーンカードを差しこめばダムは開く。キーポイントは上、下段にある細い通路。落ちると外へ出てしまうが、ここを通らないとコントロールメカへいくことはできない。ダムをすべて開くと…これまたびっくりするイベントに！



スーパーリーグ

すーぱーりーぐ

文／CB成沢

さまざまある野球ゲームの中で、1P時コンピュータ側の強さが変えられるのはこのソフトだけ。"HARD"にしてプレイするとこれが強いんだ。ちょっとやそっとじゃ勝てなかったりする（相手によるけど）。

■セガ
■4月22日発売
■¥5800(税抜き)



Cリーグ、全チームデータ

スーパーリーグには対戦モードが4つある。C―リーグモード、P―リーグモードはペナントレース、全12球団と自在に戦えるオープンモード、それに2P専用のVSモードだ。今回の表はC―リーグモードに出場する6球団のデータだ。このデータはプレイ用のオーダー組み換え時に表示されるが、プレイ中は一部しか見ることができない。1チーム25人からいるとそのデータを把握することもなかなか難しい。このデータを生かして適材適所に選手を配置しよう。P―リーグはスペースの都合上削除します。ゴメンね。

さて、C―リーグ各チームの分析をと思ったが、あまり面白くなさそうなんでやめた。ここはオプションモードの楽しみについて説明しよう。

オプションモードでは、コンピュータ側の強さ（CPU）、ゲームのタイプ（TYPE）、エラーの有無（ERROR）、フライの飛んだ位置表示（MARKER）、風の有無（WIND）、BGMの有無（SOUND）を選択または切り換えることができる。タイプは、通常よりピッチャー有利かバッター有利かを換えられるもので、ピッチャー有利のほうがバランスが良くなる。

―― 表の見かた ――

野手は左から守備位置（下は控え）、名前、打率、ホームラン数、利き腕と打席、守備力、肩の強さ、走力となっている。守備力以下の3つはA～Dまでのランクがある。もちろんAほど高くなっている。

投手は名前、防御率、利き腕、左カーブと右カーブのきれ（ランクはそれぞれA～D）、スタミナと回復力（ペナントレース時、1試合投げたあとは回復力の値だけスタミナが回復する）、球速、球の重さ（Aほど重く、打球が飛びにくい）となっている。スタミナとローテーションの兼ね合いが大切だ。

CARVES

■打率 .254
■ホームラン 135
■防御率 3.06

4	ショウタ	.331	1	RL	A	D	A
9	サマサキ	.301	4	RL	A	A	A
6	タカハチ	.289	16	RL	B	A	A
3	コバヤ	.286	24	LL	B	C	D
5	ロートン	.292	31	RR	B	A	B
7	ホサナイ	.256	8	LL	C	C	C
8	ナカシマ	.282	11	LL	B	B	B
2	タッカワ	.272	8	RR	A	B	C

1	オフノ	2.04	L	BB	200-28	140km	A
P	ベッフ	3.34	R	AA	200-31	136km	D
P	カワクチ	2.95	L	BC	200-27	138km	B
P	ナカトミ	3.86	R	CB	200-32	141km	D
P	ツタ	2.48	R	BB	80-19	143km	B
P	カワハタ	2.84	R	CC	80-20	138km	D
P	キョカワ	3.29	L	AD	80-21	137km	D
P	シラタキ	3.71	R	CB	80-18	139km	D

F	ニシタ	.274	7	LL	C	B	C
F	タカチロ	.235	6	RR	B	B	B
F	ノフラ	.235	5	RL	A	A	A
F	イシハシ	.231	3	RR	C	B	C
F	ヤマタ	.223	5	RR	B	B	B
F	ウエタ	.203	2	RR	B	B	A
F	ヒマイ	.201	0	RR	B	B	A
F	ハーラ	.209	2	RL	A	B	B
F	コー	.203	2	RL	B	B	B

SALLOWS

■打率 .247
■ホームラン 177
■防御率 3.79

7	ワカマス	.316	12	LL	D	D	B
8	クニヤマ	.283	2	RL	B	A	A
6	ヒケヤマ	.253	28	RR	B	A	B
5	ホーナ	.302	34	RR	B	B	B
3	シロサワ	.301	31	RR	D	C	D
9	スキウラ	.283	14	LL	C	B	C
4	シフイ	.213	4	RR	B	B	B
2	ハチャ	.243	6	RL	B	A	B

1	オハナ	2.87	R	AB	200-30	138km	D
P	タキャノ	3.07	R	CB	200-28	143km	A
P	ナカホト	3.60	R	CB	200-27	139km	D
P	ヤノウ	4.31	L	BC	200-32	137km	D
P	ヒトウ	3.71	R	BA	80-21	140km	B
P	アラッキ	3.57	R	CB	80-18	138km	D
P	ミヤホト	4.21	R	CB	80-22	131km	D
P	アーイ	4.98	R	CC	80-20	137km	B

F	ナカシマ	.201	12	RR	C	A	B
F	ハライ	.276	9	LL	B	A	B
F	ヤエカシ	.263	7	RR	C	C	D
F	スッミ	.241	4	RR	B	A	B
F	ミスタニ	.223	1	RR	B	A	C
F	ハシカミ	.143	0	RR	B	A	A
F	オカワ	.243	10	RR	C	B	C
F	タカーニ	.203	3	LL	B	B	A
F	サクライ	.205	0	RR	B	B	B

DRACONS

■打率 .261
■ホームラン 161
■防御率 3.20

8	ヘコノ	.278	10	RR	B	A	B
6	タチナミ	.251	4	RL	A	A	A
7	ジョー	.286	21	RR	B	B	B
3	ヘチアイ	.323	34	RR	D	D	D
4	ウーヤン	.282	26	RR	C	A	B
5	ニムオト	.297	11	RR	B	B	B
9	カママタ	.288	12	LL	C	C	B
2	ナカムラ	.263	8	RR	B	A	C

1	コマス	2.96	R	CA	200-30	145km	A
P	オノノ	3.02	R	AA	200-31	136km	B
P	スキモト	3.54	L	AB	200-29	135km	D
P	コントウ	3.74	L	BD	200-31	140km	D
P	ゲンシ	1.95	R	AB	80-19	144km	A
P	ウエアラ	2.35	R	DB	80-20	142km	D
P	ヤマモモ	3.83	L	CC	80-22	136km	D
P	ズツキ	4.21	R	BA	80-18	132km	D

F	ニムアニ	.276	5	RR	B	A	B
F	タイホー	.278	13	LL	C	B	C
F	オット	.261	0	LL	B	B	B
F	フシオウ	.234	3	RL	C	D	B
F	マツサキ	.243	4	RR	B	B	A
F	ヤマタ	.232	2	RR	B	B	A
F	タタオカ	.234	5	RR	D	B	B
F	ホオイシ	.208	0	RR	C	B	B
F	サイトー	.198	3	RR	D	A	B

WHOELS

■打率 .273
■ホームラン 115
■防御率 3.58

6	タカハチ	.297	2	RL	B	A	A
5	チョーチ	.278	5	RR	B	A	B
4	タカキ	.319	5	RL	B	B	A
9	ホンセ	.308	35	RR	D	C	B
3	パチョ	.315	14	RR	B	B	B
8	ヤチキ	.289	3	RL	A	B	A
7	ヤマタキ	.263	2	LL	B	B	B
2	ヒチカワ	.289	6	RR	B	C	C

1	エントウ	2.88	R	BB	200-30	142km	B
P	ハイトウ	3.84	R	BA	200-27	135km	D
P	ニッウラ	3.86	L	AB	200-33	134km	D
P	カケハハ	3.58	R	BB	200-28	138km	A
P	ナカーマ	2.74	R	CA	80-20	148km	A
P	マツモト	3.79	R	BC	80-21	137km	D
P	アーカワ	3.81	R	DB	80-18	139km	D
P	タイモン	4.23	R	DC	80-20	135km	D

F	タチロ	.275	18	RR	D	C	D
F	カタシラ	.283	9	LL	C	C	C
F	キャトウ	.282	1	RL	B	B	A
F	ハカナ	.278	3	RR	D	B	B
F	イワチタ	.251	0	LL	B	B	B
F	ガワノ	.241	0	RR	B	A	A
F	ムラホカ	.196	6	RL	B	A	B
F	イシハシ	.242	2	RR	B	B	B
F	ピノ	.233	4	RR	B	B	B

GAINTS

■打率 .268
■ホームラン 174
■防御率 3.09

3	コマッタ	.283	13	LL	B	B	B
6	スクロ	.272	1	RR	B	A	A
8	クロウ	.311	30	LL	D	B	C
7	パラ	.302	34	RR	B	B	B
9	ルー	.263	17	RR	C	A	B
4	シノスカ	.335	2	RL	A	C	C
5	ナタハカ	.300	11	RR	B	B	B
2	ナマクラ	.263	13	RR	B	A	D

1	マッキー	2.21	R	CB	200-31	147km	B
P	クワッタ	2.44	R	CB	200-28	142km	D
P	ガリー	3.29	R	CA	200-29	140km	A
P	ミスノ	3.31	R	CC	200-32	139km	D
P	カチョリ	2.53	R	BA	80-22	137km	B
P	サイト	3.22	R	CB	80-19	142km	D
P	マツハラ	3.51	L	AC	80-21	138km	D
P	コウタ	4.21	R	BC	80-20	141km	D

F	ヨチムラ	.310	21	LL	D	D	B
F	ミノタ	.281	12	RR	A	A	B
F	ナニオ	.280	11	RR	B	A	B
F	カウノ	.254	3	RR	D	B	A
F	オカサキ	.249	0	RL	C	B	C
F	カワーイ	.211	0	RL	B	A	A
F	カエムラ	.201	0	RL	B	A	A
F	フクロウ	.213	1	RL	C	B	B
F	アリダ	.231	5	RR	B	C	D

TIDERS

■打率 .248
■ホームラン 121
■防御率 3.80

8	ホウノ	.251	1	RL	B	B	A
4	ワタ	.271	0	RR	B	A	B
9	マッユミ	.291	23	RR	B	A	A
3	バーヌ	.328	42	RL	D	D	D
5	オカタ	.293	21	RR	B	B	C
2	キト	.258	5	RR	B	B	D
6	ヒラッタ	.264	3	RR	A	A	B
7	ナカノウ	.241	0	LL	B	B	A

1	ナカタ	3.98	L	BD	200-28	139km	D
P	ノタ	3.92	R	BC	200-29	140km	B
P	キーホ	2.96	R	BB	200-31	139km	A
P	イケタ	3.84	R	CB	200-30	137km	D
P	ナカニヒ	2.91	R	BB	80-21	141km	B
P	ヒトオ	3.98	R	BB	80-19	135km	D
P	ミコシハ	4.31	R	DA	80-22	132km	D
P	ホウヤマ	4.52	L	BC	80-18	136km	D

F	タオウ	.266	7	LL	C	C	C
F	カネモリ	.213	3	RL	C	C	B
F	サノウ	.241	4	RR	C	C	C
F	トマーリ	.231	4	RR	B	B	B
F	ヨチカワ	.213	2	RL	A	A	A
F	ホコタニ	.208	2	RR	C	A	B
F	ヤキ	.205	1	RR	B	B	A
F	シマタ	.199	2	RR	B	A	B
F	ヤマクチ	.198	1	RR	C	A	B

北斗の拳 ほくとのけん

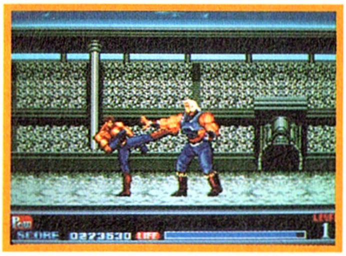
■セガ
■6月発売予定■価格未定

▶マークIII版の名作アクションがメガドライブに復活！

かつてマークIII版で発売された北斗の拳がメガドライブで装いも新たに登場する。

ゲームの内容は純然たるアクション。基本は横スクロールで、さまざまなザコキャラたちを倒していき、ステージラストにはボスキャラとの対決が待ち受けているというオーソドックスな作りだ。だが、そこはもちろんメガドライブ。キャラクターの大きさ、美しさ、そして動きはゲームセンターに出したって恥しいものではないし、北斗の拳の劇画的キャラクターをゲームにするならうってつけともいえる。

今回紹介の写真はいずれもボスとの対決シーンだ。ボス達はさまざまな攻撃でケンシロウに迫ってくる。メガドライブならではのアクションの連続だ。新情報は追って紹介するので期待しててくれ。



▲相手のパンチをかわし、ケリを加える！



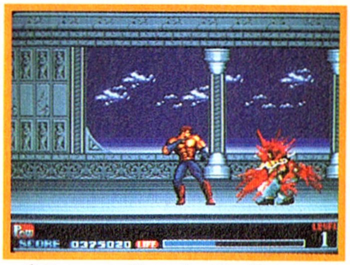
▶ジャンプキックで攻撃！深い紫の背景が美しい



◀パワーアップすると服が裂けるのだ



▶巨体を飛ばして襲いくる。迫力満点の戦いが続く



▲原作のマンガ通りに飛び散る敵！ リアルなだけにかえって気持ち悪かったりして

サンダーフォースII MD

■テクノソフト
■6月発売予定■価格未定

▶サードパーティ第1弾はAV面で圧倒する高品位STG

前号でちらっと紹介したサードパーティ第1弾、「サンダーフォースII MD」の続報をお届けしよう。

基本的な内容は多方向スクロールのシューティングゲーム。オリジナルはX68000用に開発されたもので、メガドライブ版はそのグレードアップバージョンだ。見ての通り、とにかく美しいグラフィックとメガドライブならではの音声合成（これがかなりすごいらしい）が注目のマトだ。サードパーティのお手並拝見、という意味でも大きな期待をかけたくなるところだね。でもJSなしでプレイできるのかしら。



▲全方位スクロールのシーンでは、より広範囲な武器を選ぼう



▲8方向スクロールシーンだ。これだけのグラフィックは業務用でもなかなかお目にかかれなかったりして……。う～ん、次号で紹介できればいいんだけど。期待していてほしい



◀ゲーム前に現れる自機の姿。精密なグラフィックがすごい



◀横スクロールの一シーン。効果的なパワーアップで戦え



◀敵もさまざま。この程度の中型キャラクターもいっぱい出現する。もう次から次へと新しいことが起きてあきさせないシューティングなのだ

ワールドカップサッカー

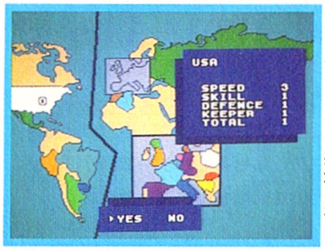
■セガ
■発売日未定■価格未定

▶トラックボールも使用可のスポーツゲーム第2弾！

スーパーリーグに続くメガドライブのスポーツ物は、今や野球を越える人気があるとされているサッカーだ！

「ワールドカップサッカー」はその名の通り、全世界数十ヵ国にあるナショナルチームから1チーム選び、ワールドカップを勝ち抜いていくというものだ。もちろん自由対戦も可能。

システム的に注目なのはその操作性の良さ。サッカーのゲームはその自由度故に操作性に難が出るか、スピード感がそがれるという場合が多かったが、このゲームはその点を克服。分かり易い操作で軽快にゲームを進められる。また、シュート時は3D画面になるなどV面の充実も見逃せない。



◀チームセレクト画面。ヨーロッパはアップで表示される



▲こちらはプレイ画面。キャラはもちろん、ボールの動きがリアルなんだな

モデムベースボール（仮）

■サン電子
■発売日未定■価格未定

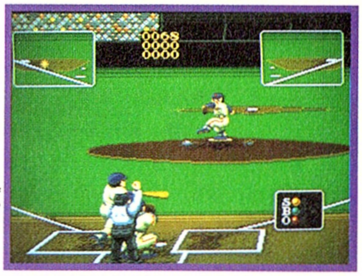
▶通信で見えない相手と対戦できる野球ゲームだ！

メガドライブのオプションとしてかなりの期待をしょっているモデムだが、どうやら夏頃には発売される模様。この「モデムベースボール（仮）」も同時に発売される。システムは1対1の対戦で、攻撃時、守備時の画面はそれぞれの視点に合わせて展開するシステムになっている。開発はサン電子だが、発売元はセガになるかもしれず、未定。

なお、モデムの価格は1万円以下で、サービス開始当初はセガのホストコンピュータとアクセスするとゲームのプログラムサービスや新製品情報などの提供を受けられるそうだ。



▶守備のフィールドはオーソドックスなタイプ。定番スタイルだ



▶これはバッティング画面。なかなか小気味良いキャラでしょ

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

今朝、変な夢を見た。知らないおじさん（お兄さん？）3人くらいとどっかの高級住宅街を歩いていて、でっかい白い家の前で止まった。そこはなぜかヒラ坊の家で、おじさんがドアをたたくとヒラ坊がでてきた。私はまだヒラ坊の顔をみたことがないのにすぐ本人とわかった。よろこびと照れで「キャー」と叫んでそこにしゃがみこんでしまった。その後、広い板張りの部屋でアンケートハガキらしきものを書かされた。なんだったんだろー。もー。

（神奈川県・いかづちのあっこ・16歳）

▶どんな顔したヒラ坊だったのかボクは知りたい。

（ヒラ坊）

今度、修学旅行で東京に行くことになったんです。それで千代田区に「必勝本編集部を見学しに行こーぜ」といったらグループのみんなに「んなアホなとこにいくか！」と反対されたので行けなくなりました。

（宮城県・のりポン・14歳）

▶アホなとこというのはまんざらまちがいでもないんだけど……トホ。

（ハルク）

久志本くんぶわいじゃなくて、ぶぁい。注意してくりくり。ぽっくん怒っていまシューマイ。

（栃木県・みすさぶ・13歳）

▶久志本くんはわかりましたかんぺん。

（マッキー）

こんにちは。僕は今ウィズIIの小説を書いてます。ベニー松山さんも書いてください。どっちが早いか競争しましょう。できたら送ります。

（山口県・岡村英一郎・19歳）

▶岡村くんのほうがたぶん早いと思いますだ。うう。（泣）

（ベニー松山）

32歳の長田さんのフリートークを見て、必勝本を読んでいるのは10代、20代だけではないのだと安心した。これからは堂々とフリートークに出そうと思いつつ、いまだにウルティマのマッピングをやっている今日このごろである。30代以上のクラブでもつくりませんか？

（名古屋市・赤尾浩一・34歳）

▶30代。んーまだまだ。60歳以上の方もいらっしゃいますよー。

（マッキー）

全国のチビッコ諸君！メーカーの人は一生けん命やっているんだから「なんだこのクソゲー」といってカセットを投げるのはやめよう。そのかわり、1日1時間は守らなくてもよい。

（秋田県・歯ぐきキラッ・12歳）

▶なんかゴーインな結論だなー。

（ハルク）

はやく第2回ファンタジー小説コンテストやれーっ！オレは5年の2学期にかいた30枚の原稿をていせいして送るぞっ！少しベニー松山さんのマネチョンをしてるところもあるけど5年にしてはいい作品だと思うぜっ！

（兵庫県・愛美・11歳）

▶近いうちに正式に発表しますが、心の準備もあると思いますので、おおよそのところをおつたえしておきますね。〆切は8月の末。枚数は前回と同じく400字×30枚（ヨコ書き）。ジャンルは問わず、なんでもあり。最優秀作と佳作のほかに今回は特別賞（ジュニア部門とかね）の予定もあります。そろそろアイデアためといてね。

（井）

今、ホームステイでニュージーランドにきています。日本が恋しくなったときはスーツケースの中から必本をだして読みまくります。そうすると何かスーッと心が軽くなってホームシックがふっとびます。重かったけど5～6冊持ってきたんですよ。その家の女の子（14歳・美人）にも必本を見せてあげましたがとてもおもしろそうに読んでいました。バグボーイのところは「OH！」の連発でした。さとみさんの顔を見てPRETTY！といってました。必本は世界共通です。あとおみやげのことですが、たしかみなさんはオーストラリアにいかれたんですよね。だからシープスキンは買っちゃったんじゃないかなあと思うので今回はよします。何かニュージーランドだけのものをじっくりさがして、編集部に持っていきたいと思います。

ＰＳ．ヒラ坊さん、おめでとう。

（ニュージーランドにて・みょうこ）

▶はい。シープスキンは買いました。気つかってくんなくてもいいからよーくお勉強して帰ってきてくださいね。

（ヒラ坊）

消費税絶対反対！私みたいな中学生からまで税金とろうなんて……ヒドイわ！政治家は許せん！でも井サマは別にあやまらなくてもいーと思う。

（大阪府・森内久実子・14歳）

▶そーいえば投稿ハガキもこのところちょっと少なくなった気もします。1円切手なんてめんどーだしね。いや、まいったまいった。

（井）

松本亨の株式必勝学2にもでてくるうちの近所のきんしちょうは西武があって丸井もあって、そごうもくる予定らしいしボーリング場に温泉もある。あげくのはては場外馬券場まであるので日曜日などはさまざまな人々で、ちょっと恐い街となります。

（東京都・尺取虫花子・15歳）

▶ハルクさんも住んでますよ。

（マッキー）

ファンタシースターIIを終了させました。18日間、約60時間ぐらいでしょうか。ユーシスのレベルは38でした。エンディングもなかなかよかったけど、途中気になったことはストーリーをただなぞっているだけじゃないんだろうかと思ってしまったことと、街とダンジョンを往復していただけだったような気がするところです。もっとプレイヤーに自由をあたえてほしいものです。

（愛知県・全開のキム）

▶あいかわらずよくやってますね。青年団のほうもちゃんとやんなきゃだめだぞー。消防団だったかな。

（ハルク）

クイズです！太郎くんが魚屋にポテトチップスをかいにいきました。

さー、どうでしょう！

▶どーでしょー！って聞かれたってわかりまっかいなー。

（千葉県・土屋貴雄・14歳）

▶ひとりで遊ぶんじゃありません。

（マッキー）

ＦＮＮに「ＴＨＥお見合い」なんてコーナーがあるくらいだから俺もひとこと言わせてもらおう！

ゆかりぺ！俺とつきあえ！

（愛知県・Ｋ・シャヒーナ）

▶まりこちゃんどーする？

（マッキー）

この前フェイントかけてやっちゃえポーズをしたらカウンターで弟をなぐってしまった。

（静岡県・ショッカーアキラ・13歳）

▶宙を舞う弟の様子が目にうかびます。

（ヒラ坊）

昔さぁ、清田のインチキをあばいた番組あったじゃん。あれ以来、超能力なんて信じてねえんだ。だからナムコのあのゲームも信じられないね。だってコンピュータがどうやって人間の念力を感じとれるんだよ。同じトリックだったら「本当なんじゃねぇか」って思わせるマリックの方がすごいよな。清田ぁ！オレの目の前でやってみろ！



▲なーに考えてんだかのパーティーの招待状です。もらった人は観念してきてね。

（東京都・清水浩善）

▶取材したヒラ坊の目の前でスプーンはやっぱり曲がって折れたんですって。トリックじゃないみたいですよー。超能力がウソとかホントとか、もうそんなレベルの問題じゃないみたい。今は。でもあたしもよく分かんないけど。次号の発売は5/2(火)です。またね。

（マッキー）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

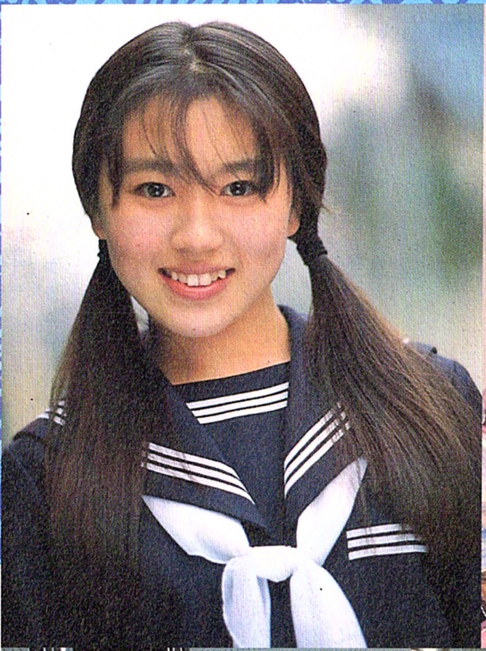


女のコの魅力
めいっぱい
伝えたい。
女のコも買える
ビデオマガジン・
SEIKO

神聖にして犯すべからず……

VIDEO版 NIPPON
アイドル探偵団 Vol.1
SEIKO

月刊宝島のJICC出版局から新人アイドル先取りビデオマガジンが創刊／歌・ドラマ・バラエティなど30分。書店、レコード店で発売／予価¥1800（税込み）





出演者

おちゃめな魅力爆発／………神崎聖子 ドラマ他
人気急上昇のキュートギャル…増田未亜 ゲストコーナー
元気いっぱいのトップアイドル…伊藤美紀 インタビュー
ほかに渡辺路恵・今野舞・北原まどか・宗形恵・山火麻美・大矢みゆき・羽田祐子・三国千絵
……………………………………など大勢！

●書店またはレコード店に予約するのが確実な入手方法です。

JICC出版局 〒102 千代田区麹町5-5-5
☎03(234)3688(編集部) 03(234)4621(営業部)



創刊第1号は
先着300名様
に神崎聖子のサイン入り
生写真プレゼント
（応募葉書付き）

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



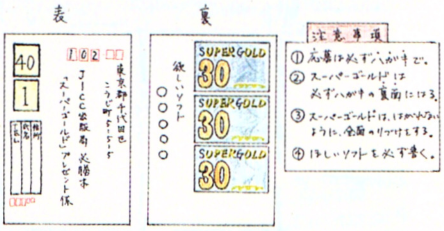
2名

アイレム特製トレーナー



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にはキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはスーパーゴールドをしっかりはって、ほしいソフトを書いてね。しめきりは5月2日(火)当日消印有効。発表は'89Vol.13の予定です。





読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

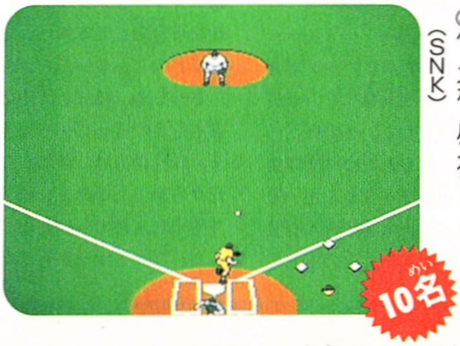
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの１票にもなるからドンドン応募してね。



①マインドシーカー（ナムコ）



②FAIRY TALE（ソフトプロ）



③ベースボールスター（SNK）



④Mからの挑戦状（トーワチキ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、５月２日(火)当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.13のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.5 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・善沢明和　山形県・長口武弘　福島県・堀川要紀雄　埼玉県・太田さち子　東京都・戸山作司　静岡県・富田茂行　愛知県・博田康久　大阪府・南沢知子　小西達雄　和歌山県・土屋正和　長野県・又川幸雄　神奈川県・寺島武晴　広島県・雪長智子　山梨県・荒木正光　富山県・大玉春久　兵庫県・糸川輝明　高知県・四谷五郎　山口県・生田佳子　福岡県・毎川由紀　鹿児島県・長野真木雄　他60名

★ほしいソフト２本

福島県・堀川学　長崎県・河野正道　神奈川県・町田文明　北海道・柳田梅夫　岩手県・山本告晴　長野県・岡本達也　愛知県・牧山三郎　宮城県・高田正直　三重県・星野エリカ　岐阜県・秋葉康正　広島県・長山修一　埼玉県・紫村明子　山形県・花田貴正　新潟県・谷口鉄雄　茨城県・牧野信三　秋田県・本山茂樹　大阪府・七光正悟　熊本県・先本太一　千葉県・春田弓　石川県・青田徹　他30名

★ほしいソフト３本

青森県・宮下作司　広島県・馬場功夫　静岡県・吉野武久　山形県・大山隆　福岡県・北山修　京都府・金本道子　大分県・佐々木健太郎　東京都・水野悠二　鳥取県・谷山陽介　千葉県・大田宏之　兵庫県・佐山正　東京都・東明　三重県・横田寿之　神奈川県・中曽根健太　群馬県・三谷田俊也　東京都・長岡あき　岩手県・萩生田奈穂子　新潟県・島尾夏樹　静岡県・外山和則　福島県・長岡勝明　他20名

★「貝獣物語」カセットテープ

石川県・大久保伸利　千葉県・吉野正　秋田県・谷美香

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ハイドライド３

鹿児島県・大野真司　長崎県・池田清人　北海道・笠井文明　奈良県・安在一郎　岡山県・石井直也　東京都・岩本喜隆　埼玉県・杉本不美男　大阪府・西江国之　三重県・林昭夫　京都府・佐藤武雄

②ウィザードリィII

千葉県・岡崎一成　静岡県・小嶋耕一　熊本県・日下実　青森県・金本政之　山形県・古賀正太郎　宮城県・小林進也　宮崎県・川瀬正美　広島県・酒田一雅　鹿児島県・海老沢邦雄　埼玉県・桜井正二

③魁！男塾

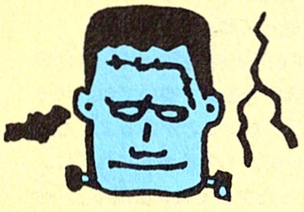
岐阜県・近藤規子　栃木県・橋本博　愛知県・高城文夫　山梨県・那須敏樹　富山県・鳥越厚子　島根県・浜谷昭夫　福島県・長沢陽太郎　茨城県・久保田昌一　神奈川県・佐土原惣一郎　東京都・東末次

④ファミコンジャンプ

長崎県・古川国雄　高知県・小野順吉　徳島県・坂本龍二　北海道・稲垣由紀　愛知県・武川満　岩手県・森田俊彦　群馬県・水野涼子　沖縄県・正田理己　奈良県・堀正史　神奈川県・海老名尚宏

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載⑥

ゾンビ その2

by 北枕獲

ふたたび登場のゾンビ。今回はラヴクラフト原作だ!

驚いた! "サイコウユ鬼"の評判が、けっこー、いーんでやんの。へっへっへ、こりゃ、また、近いうちにアニメネタをやんねばなんねぇな! 今度は優ゴジか!?

で、とりあえず、今回は前回から引き続き、"生きている屍体"の登場だ。

ZOMBIO 死霊のたたり
RE-ANIMATOR
監督・脚本：スチュアート・ゴードン
出演：ジェフリー・コムズ／ブルース・アボット／バーバラ・クランプトン／デビット・ゲイル
1985年 アメリカ 89分
ベストロンより発売中 15,800円

この映画、あの"アボリアッツ国際ファンタスティック映画祭"で、最優秀恐怖映画賞を受賞しているのだ。ハーバート・ウェストくんとゆー医学生が、死体を蘇らせる薬を作るんだ。最初は猫から始まって、大学の遺体安置所で人体実験。ウェストくんの研究を狙う、ヒル教授の首を切り落とし、首と胴に薬を注射。ブロッケン伯爵のよーなゾンビまで登場。遺体安置所は大騒ぎ。と、こーゆー映画（これじゃ、ホラーじゃなくて、まるで喜劇みたいだね）なのだ。

が、この映画のポイントは、そんなことじゃない。実は、原作が、あのH・P・ラヴクラフトなのだ。原題は『死体蘇生者ハーバート・ウェスト』ってゆーんだけどね。ラヴクラフト初の連載作品だったんだ。あのアーカムが初めて舞台になったのも、ミスカトニック大学医学部が初めて登場するのも、この作品なのだ。ま、ストーリーの方は『フランケンシュタインの怪物』をかなり意識してるみたいで、傑作とゆーほどのじゃないんだけれども。

もっとも、映画と原作は、ずいぶんおもむきが違っちゃってるんだよなぁ。ま、原作の方は、昔ながらの怪奇小説だからねぇ。そのまま映像化してもって考えたんだろーけどね。それにしてもだ、なんで女をからめなきゃいかんのだ! クローネンバーグだって、『ザ・フライ』を恋愛映画にして、ヒンシュクを買ったではないか!!

にしても、ラヴクラフトの作品は、何本か映画化されてるけど、原作の雰囲気が残ってるのって、少ないんだよね。雰囲気がよかったのは、ロジャー・コーマンの『ダンウィッチの怪』ぐらい。これも、雰囲気だけだったけど…。

とゆーワケで、次回はゾンビが続くのか? ラヴクラフト編になるか? 乞う、ご期待!!



▲はっきりいって、ラヴクラフトも草葉の陰で泣いているのではなかろーか? とゆー映画なんですけどね…

電脳恐怖都市 ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉒

新生児の怪

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

難産の末、彼女の夫が取り上げた赤ちゃんは…。

前略

すっかり春らしくなってきたけど、香織は元気でやってる?

1年とちょっとのご無沙汰でした。ほんとにゴメンね、大の親友の香織に連絡もしなくて。

じつは、結婚したの。ちょうど1年前に。黙っててほんとにゴメン。

彼、つまり今の主人だけど、外国人なの。びっくりした? つきあい始めたころ、あなたにも紹介しておこうと思ったんだけど、どういうわけか何となく気がひけちゃって、それに彼も私と同じで身寄りがなかったもんだから、結局、2人だけでひっそり式を挙げることになってしまいました。

うーん、何度も何度もゴメン! あなただけは招待したかったの。でも、彼がね……。

そうそう式がとっても変わってたわ。今度会ったら詳しく話すけど、彼って、キリスト教じゃないのよね。ナントカ教っていう別の宗教で、だから式もすごく不思議な感じだった。

でも、私ってほら、もともと世の中のことにうといほうだから（と香織もよく言ってくれました）、結婚のいろんなことは、ただひたすら彼のいうとおりにくっついて動くだけで、全部おまかせだったわ。初めての経験ばかりだもの、あたりまえといえばあたりまえよね。

いけない。本題に入るのをすっかり忘れてました。

香織ね、私、赤ちゃんが生まれたの。何を隠そう、式を挙げたときにはもうお腹にいたんだけど、去年の12月6日の午前6時6分ジャスト、無事産声を上げてくれました。

生まれるまでつわりがひどくて、私はずっと寝たきり、彼がすべての面倒を見てくれたわ。おまけに赤ちゃんを取り上げたのも彼なの。

難産だったけど、それだけに感激もひとしお。ちょっとユニークな男の子だけど。名前は克久、最近の写真を同封したので、今度感想を聞かせてね。楽しみだわ。

香織も、早くいい人見つけなさいよ。

ではでは御機嫌よう。

草々

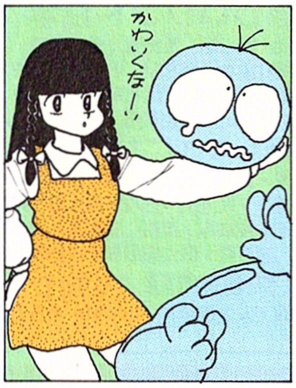
封筒には写真が一葉入っていた。苦笑しながら、抜き出して表を返す。

わたしは、写真を取り落とした。

父親似らしい整った目鼻立ち。口許は彼女そっくりだ。巻毛の、健康そうに頬を染めた無邪気な笑顔。

それだけだった。

首から下には、何もなかった。



田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載㉑
涙の最終回（その1）
by 田尻智

彼は世界で一番不幸なゲーマーだった……？

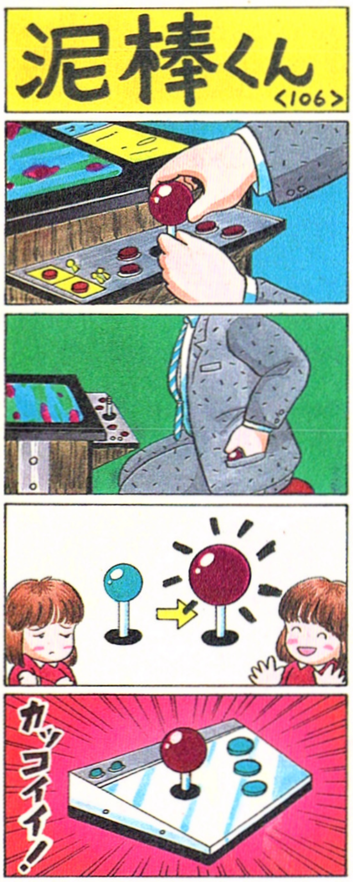
「あのさ、家に財布忘れたみたいなんだ……」
「またかよ」
僕は小さい声で、しかししっかり相手に聞こえるようにつぶやいた。そして自分の財布から乱暴に千円札を取り出して、彼の手の平に叩きつけた。
「悪い！　明日かならず返すよ」
彼は千円札を両手で挙げ、頭を低く垂れて、いかにもすまなそうに媚び笑った。
（返す気なんか毛頭ないクセに……）
僕は彼の度重なるその調子良さと自分の人の良さにイライラした。千円札を手にした彼は途端に陽気になって鼻歌を歌い、それをそのまま両替機に突っ込んで100円玉にばらした。
「ねえねえ、これ2人プレイしない？」
さっきまでの平身低頭な態度はどこへやらだ。僕は胸の中のイラ立ちを押さえ切れず、彼の声を無視してゲームセンターから出ていった。

そもそも僕が彼と初めて会ったのはやはりゲームセンターだった。学園祭の最終日に僕は駅前のゲームセンターへ寄って、ひとりで〝ポールポジションII〟で遊んでいた。
予選コースを1周回って、本選レースのポールポジションを取ったときだった。
「ナーイス！」
という大きい声がしたので後ろを向くと、コクピットの後ろに見慣れないヤツが立っていた。面長のヤセた学生風の男でニコニコと笑っている。僕は気にせずに再びゲーム画面に向かったが、やはりどうも気になる。背後に視線を感じるのだ。
本選レースを走ってゴールインしたときだ。また背後で、
「ナーイス！」
という声がした。振り向くとさっきのヤツが今度は拍手までして、またニコニコ笑っている。僕はなんだか小馬鹿にされてるようで、顔をしかめてコクピットから出た。するとなんとその男は目の前に近づいてきた。
「ゲームうまいですねえ、いやすごい」
「キミは一体何だ」
「チャンプ」
「ハ？」
「友達は僕のことをチャンプと呼んでいます。ゲームがうまいっていうんでそう呼ばれてるんですよ」
「キミもゲームフリークなのか」
「まあそうです。腕前には自信があります。『ゼビウス』はもちろん、『マッピー』も『フォゾン』も『フリッキー』も『ディグダグII』も1000万点までいきますよ。そうだな、あと『スティンガー』とか『バルガス』とか……」
「それはすごいな。ぜひその鬼のようなプレイテクニックを拝見したいな。どうかな、ここでなにかひとつやってみせてくれない？」
僕はもしかしたらすごいプレイヤーに出会ったのではないかと思って、たのんでみた。しかし彼は残念そうに首を振った。
「いや、見せてあげたいのは山々なんですけれど、残念ながら今日はプレイできないんですよ。指をケガしていまして」
「ああそうか。それは残念だ」
「でも指が治ったら必ずプレイをお見せしますよ。あなた、このゲームセンターにはよくくるでしょう。僕はこの近くのコンピュータソフト会社でプログラマーをしてるんで、ここにはよく寄るんですよね。だから絶対また会えるハズです。今度会ったときには必ずプレイしましょう」
彼はそういって手を差し出してきたので、僕も手を出した。そしてなぜか2人は握手をした。

それから僕はそのゲームセンターへ寄ると、チャンプにしばしば会った。彼は、僕と会ってゲームをしながら、よく自分自身のことについて話した。自分の好きなゲーム、自分の性格、自分がやっている仕事のこと、自分の将来の夢などを。2人プレイで向き合っている僕に向かって、延々と話し続けるのだ。逆に彼は、僕については特に何か話を聞きたがるようなことはなかった。たぶん僕のゲームプレイ以外には興味がないのだろうと僕は思っていた。
ある日の夕方には、彼は『スパルタンX』をしながら、こんな話をした。
「僕の親父は大のゲーム嫌いでした。親父はラオウのような狂悪な顔をしていて、トラックの運転手でした。僕がなにか気にいらないことをすると、すぐ殴ったり蹴ったりしました。あるとき、僕がゲームセンターへいったのがばれました。親父は罰として僕のかわいがっていたジョン、これはペットにしていた犬ですが、ジョンの頭をバットで叩き割ったのです。あぁ、思い出すだけでも背筋が寒くなり、口唇が凍えます。」
僕はあまりにむごい身の上話に、愕然としてしまい、思わずレバーを持つ手が振えた。
「か、かわいそう。むごい話だ……」
彼は目をうるませながら、話を続けた。
「そして僕は毎朝5時に叩き起こされ、家業のラーメン屋でラーメンのスープのダシを取らされたのです」
「お母さんはどうしてたの？」
「母親は継母なのです」
（なんて可哀相な人なんだ。家庭に恵まれず、ただゲームセンターにいっただけで、それほど非道い仕打ちを受けるなんて……）
僕の目からは、深い同情と悲しみで涙がとめどもなく流れた。おそらく彼は、日本で一番不幸なゲームフリークに違いないと思った。
そのときは……。

（つづく）

●『ポールポジションII』（ナムコ社 1984年）コクピットタイプのドライブゲーム『ポールポジション』（ナムコ社 1982年）の続編。前編が富士スピードウェイを舞台にしていたのに対して、この『ポールポジションII』では、テストコースを始め富士、鈴鹿など4つのコースを自由に選択でき、プレイの幅が広がっている



タイレル辻の初級COM用語入門講座

第6回 スプライト機能（Ⅰ）

キャラの動きに不可欠なスプライト機能の話を始めます。

ファミコンは日本で売れまくり、そして今やアメリカまでも制覇しそうなイキオイである。しかし、なぜファミコンはここまで売れたんだろうか？　ゲームといえばパソコンだってあったのに…。その理由は、パソコンに比べて安いのと、それまでのパソコンにはなかったスプライトという機能があったためだ。パソコンでは、ファミコンで言うところの「背景」しかないので、描いては消し、描いては消しというのを繰り返さなければならなかった。だから動きはカクカクするはトロイはで、イマイチの感があったわけ。今回はそのファミコンの大いなる特徴である、スプライト機能について解説しよう。

現在のゲーム業界では、スプライト機能のついていないハードなど考えられない。むしろスプライトをいくつ表示できるかとか、どれだけ大きなものを表示できるか、どんな動きをさせられるかで、そのマシンが評価されるようになっている。それではいったいスプライトとはなんだろうか？　難しく言うなら、スプライトとはキャラクター等のグラフィックを表示するときに、アニメーションのように重ね合わせの合成をしながら、高速に画面表示をおこなうことができる、という機能なのである。これじゃイマイチわからないねえ。それでは、例をあげて説明してみよう。

キミ達はアニメーションの番組を見た事があるね。そんじゃ、あの動いている絵は、セルという薄い透明なプラスチックのフィルムに描かれてるってのは知ってるかなあ？　なになに、そこまでは知ってる？　それじゃあ、画面に出てくる1コマは、背景と、キャラクターの各部分のセル、そして特殊効果などのセルと、複数の絵で作られているってのはどうだ？　ここまでくるとわからないかもしれないので、そういう場合は近くにいるアニメ好きな子に聞いてみてほしい。その、アニメで使われているセルが、スプライトと同じような役目をするんだ。

アニメでは、キャラクターを描くときに、胴体と手を別々に描いて、それを重ね合わせることによって、胴体と手がつながっているように見せている。こうすれば、腕を動かすときに胴体と一緒に描かなくても、手だけ描いていけばいい。

ファミコンなどでも、上半身は動かず、下半身だけ動いて走ってるように見せていたりするよね。このように、スプライトとアニメとは、ほとんど同じような機能を使って画面を作りだしているんだね。

それでは、その仕組みについて考えてみよう。まずは、ファミコンなどの機械に使われているスプライト表示数についてだ。

セガのメガドライブを例にとると、スプライトの最大表示数は80コとなっている。これはつまり、1コのキャラクターしかかけないセルを80枚持っているということだ。

この80枚のセルには番号がついていて、1番というのが一番上に、80番が下、つまり背景に近くなるようになっている。だから、1番のキャラと2番のキャラが重なると、画面に近い方、つまり1番の下に2番が隠れてしまうようになるんだ。これが重ね合わせというスプライトの機能の一つなんだね。

そうそう、キャラのサイズっていうのは、そのセルにも一応、絵が描ける範囲が決まっていると思えばいい。その大きさが大きければ大きいほど、デカキャラとしてスムーズに動かせることができるんだ。

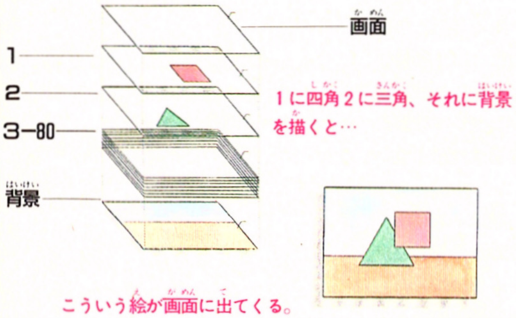
そして、スプライトはセルと同じように、なめらかにキャラを動かすことができる。前の例からいうとキャラを動かすには？　そう、セルを動かせばいいってことになる。この事はすべてハード面で管理しているので、プログラム上では、キャラの動きとか、どのパターンをあてはめればいいかという事を決めればいい、というようになってる。これらのことが、キャラをハードで動かすって事の意味につながってるんだ。それでは、ソフトで動かすというのはいったいどんな事だろう？

ソフトで動かす、というのはパソコンなどによく見られる技法だ。スプライト機能のないパソコンでは、キャラや背景を描けるところが1枚や2枚となっているので、背景が描かれている所に上からキャラを重ね描きしてしまうんだ。重ね合わせじゃないよ、重ね描きだよ。だから下の絵はつぶれてしまう。それを防ぐために、重なる所の背景を切りとって、別の場所に保管しておく。そして、キャラが動いたら、保管してあった背景を元に戻す、という作業を延々と繰り返さなければならない。しかも、それを1ドットごとにやってたんじゃトロくて話にならないので、8ドットごとに動かしてスピードアップをはかってる。だからパソコンのゲームって、カクカクした動きになってるんだ。キャラの動きを、重ね合わせからその復帰にいたるまでいちいちプログラムで制御してやらなければならないのがソフト（プログラム）でキャラを動かす、という事である。わかったかな？

そういうわけで、残り行数も少なくなったので、続きは次号ということにしやしょう。次回もスプライトの機能についてやりやすぜ。お楽しみに…。

●スプライトについて

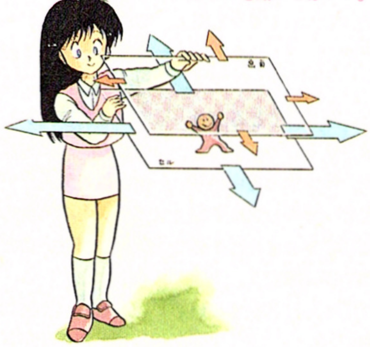
スプライトはセルに描かれたキャラクターの事。セルを重ねて表示するので、セルには優先順位という順番がついている。



1に四角2に三角、それに背景を描くと…

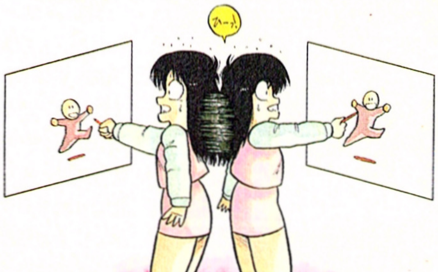
こういう絵が画面に出てくる。

スプライトキャラを動かす場合にはセルを動かせばいい。



スプライトのなめらかな動きの秘密はここにあるんだね。

パソコングラフィックは絵を描いているようなものなので…

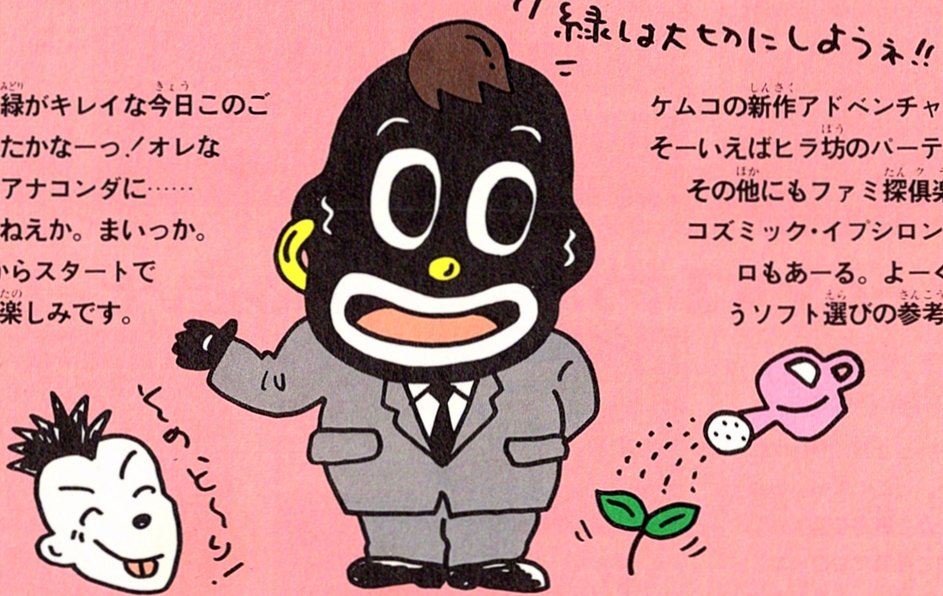


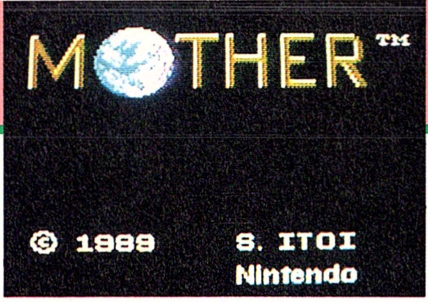
上から描くと下の絵はつぶれて二度と使えなくなる。このため、まず下の絵を他に描き写してから、キャラを描き、移動した場合には、描き写した絵を戻して、またキャラを描くという手間をしなければならないのだ！

NEW SOFT STREET

イエーイ!とっても緑がキレイな今日このごろ。も一友達はできたかな一っ!オレなんかゾウにゴリラにアナコンダに……あ、みんな動物じゃねえか。まいっか。今号はMOTHERからスタートです。とっても発売が楽しみです。

ケムコの新作アドベンチャーは悪魔の招待状。そーいえばヒラ坊のパーティーのもあったな。その他にもファミ探倶楽部にヴィナス戦記コズミック・イプシロンに甲子園、新燃えプロもあーる。よーく読んでこれから買うソフト選びの参考にしてちょーだい。





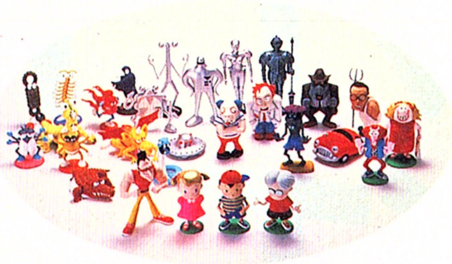
／任天堂／7月発売予定／￥6500(税込み)

MOTHER



NEW SOFT STREET

広告・小説・ＴＶ司会・声優…と、あらゆるジャンルを越えて活躍するコピーライターの糸井重里氏が、ついにＲＰＧを完成させた。2年がかりの大作、その名も「MOTHER」は、期待どおりの面白ゲームとなっているか？



「MOTHER」に登場する敵キャラクターは、約100種類。どれをとってもユニークなスタイルの怪物たちと、楽しくもスリリングな戦闘を展開することができるんだ。

ゲーム前半ではカラスやワニなどの動物をはじめとして、宇宙人に操られた買い物途中のおばさんなんかも襲いかかってくる。もちろんゲームが進むにつれ、地球侵略を狙う宇宙人自身も乗り込んでくるので、そちらのほうも見逃せないぞ。

「いかにも、こんなは奴っているよナ」と思わせるような個性のあるキャラクターばかりなので、現代を舞台に戦っているという実感もタップリだ。

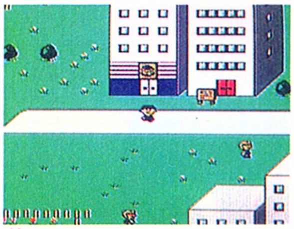
ドラクエみたいに、このキャラクター人形も商品化して販売してくれるといいのにね。

ゲームが自然に進み、いつも楽しみがある

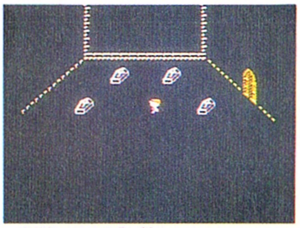
可愛くてユニークなキャラクターが100種類も!!

ゲームの舞台となるのは、現代のアメリカの田舎町。立体感がとてもよく表現されたフィールドを、いろんな人たちの話を聞きながら冒険してゆくんだ。家の屋根には風見鶏が立っていたり、墓地の雰囲気などは、まさにアメリカそのものってカンジ。

墓地ではゾンビがうろついていたり、唄を忘れたカナリアの村があったりと、次つぎとイベントもわき起こってゆく。いかにもアメリカ！　と思える楽しそうなイベントは、プレイヤーをアキさせないようになっているんだ。現代劇がこんなに楽しいのに、今まで作られなかったのが、ホント不思議なくらい!!



▲町にはハンバーガーショップもあるぞ



▲西洋らしい柩。中にはドラキュラが!?



▲お墓のデザインが、いかにもアメリカ

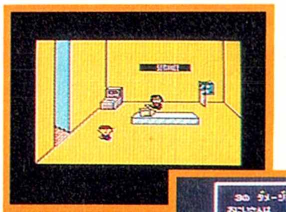
主人公はゲームをするボクたちにイチバン近いヒーローなんだ

冒険の舞台を主人公とともにリアルに体験できる

主人公は鋼鉄の肉体を持った男でもなければ、伝説の勇者でもない。どこにでもいるようなフツーの少年だ。だから夜遅くまで外をウロウロしていると、おこられてしまったりするのは当然のこと。キミはそんな状況の中で、必死に冒険を続けていくんだ。

武器だって、子供にピストルや刀なんて持たせてくれっこないので、バットやパチンコで攻撃するぞ。

ゲームシステムはシンプルで面白く、ストーリー展開にも無理がないので、物語の中にすんなりと入ってゆけるんだ。ゲームをプレイしている自分が、本当にゲームの世界で冒険しているような気持ちにさえ、なってしまうことだろう。発売まで、もうしばらく!!



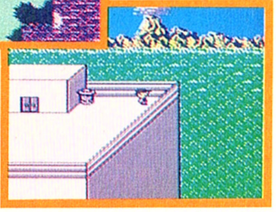
◀デパートにはスポーツ用具店がある。ここで武器のバットなどを買うことができるんだ



▶ヒッピーのお兄さん。宇宙人に洗脳されちゃっているのだ



◀海岸線もキレイに表現されている。ボートにも乗れるぞ



▶学校の屋上に登ったところ。遠くに見えるのはマジカント国だろうか!?　ああ、いいながめ

映画より面白い!!



とにかく、自分で納得のいくモノが作りたかったんです。今までにたくさんゲームをやってきて「俺ならこうするのに…」って思ったところは、すべて完璧に仕上げました。ゲームシステムに関しては、任天堂のスタッフが協力してくれましたし、シナリオは100％自信があります。ゲームを作るっていうのは、いろんな制約があるんですけど、それでもヘタな映画を観るより感動するハズです。これは自分の作品だと自信を持っていえますよ。(本人談)



／ケムコ／8月発売予定／価格未定

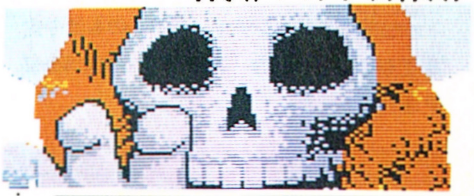
AN INVITATION FROM THE DEVIL

悪魔の招待状



NEW SOFT STREET

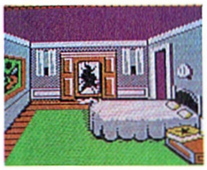
「ディジャヴ」、「シャドウゲイト」のケムコAVGシリーズに新たなる1本が加わることになった。その名も「悪魔の招待状」。タイトルがほのめかしているように、ゲーム展開はミステリーに満ちたホラーアドベンチャー。今、恐怖の扉が開こうとしている…。



異様なクウキがただようブキミな館へと…

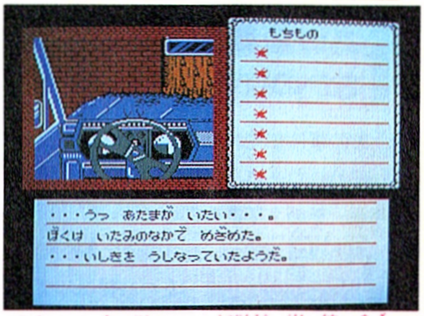
館の中にうずまく恐怖 おじけてしまいそう…

姉とドライブ中に事故を起こし、気を失ってしまった主人公。彼がある館の前で意識を取り戻す場面からこの悪夢のような物語は始まる。事故の際にはぐれてしまった姉はどこへ？ 主人公は導かれるように目の前の館へと歩み寄る…。



このゲーム、アイコン使用のアドベンチャー形式で進行する。主人公は、封印された大悪玉ドラカンを蘇生しようとたくらむ悪魔を探し出し、悪魔の手に渡った姉を助け出さねばならない。あちこちでアイテムを手に入れ、行動範囲を徐々に広げていく。館の中はとても広く、複雑な作りになっている。まるで迷路のようなのだ。

ゾッとするような幽霊との遭遇、思いがけぬワナなど、ちょっとやそっとではお姉さんは見つかりそうにありませんよ…



▲事故により気を失っていた主人公が車の中で目覚めるスタートシーン。となりに乗っていたはずの姉が消えてしまっている！ そして目の前には妙な館が…

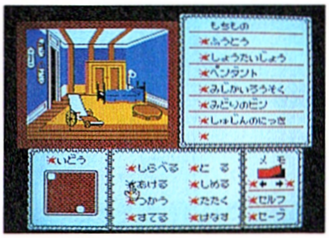
コマンド処理はアイコンで

館は様々な種類の部屋で構成されており、その数も多い。また、使いこなさなくてはならないコマンド、アイテムなども多数。うまくやっていかないと混乱するかも!? けど、基本的なゲームシステムは、前回、前々回のそれを引き継いだもので、全てアイコンによる操作になっているし、カード(メモみたいなもの)を利用して整理ができるので便利。

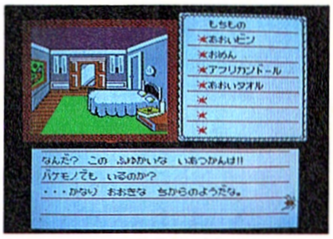
グラフィックは美しく見やすい。前作、前々作とプレイしてきた人はもちろん、それ以外の人でもすぐになじめてしまうシステムなのだ。



▲玄関のロビーには椅子や絵画、印象的なフロアマットが…



▲奇妙な仮面が壁に下げられている！ この種の不気味なものがこの館内には多い



▲イヤ〜な感じの部屋だ。奥にあるデッカイ鏡は一体何なのか？



▲沢山扉がある2F。どこを開けてもイヤなコトがおきそう…



▲バスルームには利用できそうなアイテムが多い。「とる」コマンドでバリバリとれ



▲1Fのドアから1人の女性が現われた！ うーん、とぼけたことにひがさかぁ



▲思わずギエーッ！と叫びたくなるようなシーン。ところがヒントもくれる



▲ときどきささやく悪魔の声…。誘惑に負けると仲間にされちゃうのだ



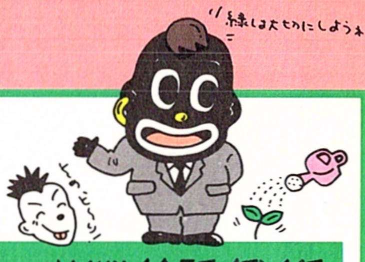
▲おいおい、金髪のお姉さん！ やめんかいな、死んでしまうでしょっ！



▲テキパキと行動しないとゲームオーバーばっかり！ これは自分の車が燃えた所だ

ファミコン探偵倶楽部 PARTII うしろに立つ少女

任天堂／前編：5月23日発売／各￥2600(税込み)
後編：6月21日発売



FAMI-COM DITECTIVE CLUB PART2

ファミコン探偵倶楽部 PART2 ～うしろに立つ少女～

本格推理アドベンチャーゲームのもはや定番ともいえる人気作「ファミコン探偵倶楽部PART2」だ。

前作が伝奇ミステリーのシナリオだとすれば、今回は学園ホラーサスペンスといったところ。いやはや、うまい路線なのである。

私立高校に伝わる謎の亡霊「うしろの少女」

あの綾城家の惨事をさかのぼること約2年──。

あの事件を覚えてますか？

呪われた一族、綾城家に起きた連続殺人事件を。その2年前のことです。

例の少年探偵が、空木俊介と探偵助手、橘あゆみと初めて出会ったのは1986年でした。

その年の秋、空木探偵事務所に事件の知らせがありました。少年探偵と空木は現場である川原に直行。が、そこには1人の少女の死体が…。彼女の名は、小島洋子。丑美津高校に通う少女が殺されている!!

少年探偵の調査により、意外な事実がひとつ、またひとつと判明しました。

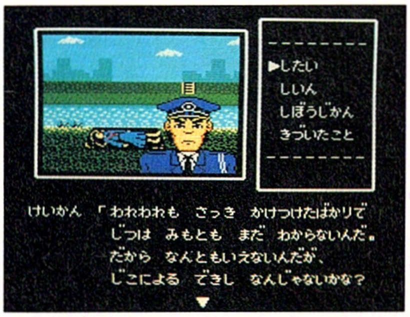
──小島洋子は友人と「探偵倶楽部」というサークル活動をしていた。自分たちの身近に起きた不思議議な出来事を調査するクラブだという。“洋子は事件当時「何か」を調べていた。”これはもう1人の部員、橘あゆみの証言である。「何か」とは？　どうやら「うしろの少女」の幽霊の噂話らしい。学校に1人でいる時、後ろから誰かが自分を呼ぶ。振り返ってみると……そこには血に染まった少女の幽霊がぼんやりと立っている……!!

少年探偵は考えました。

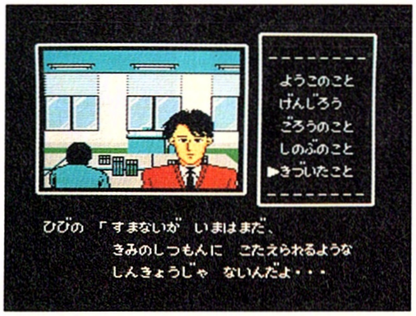
この事件は、「うしろの少女」に関係がある!!

学園が舞台の推理アドベンチャーゲーム、「ファミコン探偵倶楽部PART2」は、前作同様の生々しい登場人物でいっぱいだ。前・後編、ディスク2枚組で発表。

推理小説ファンにも定評がある舞台設定の巧みさ、シナリオのテンポの早さ、最新作でもその魅力が味わえるかどうか？　期待していいと思うよ。



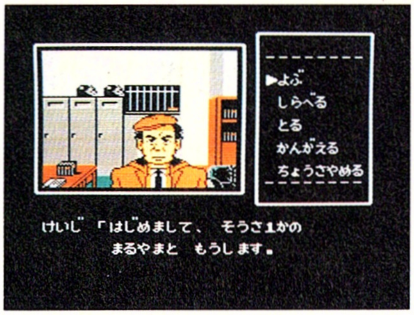
◀「うしろの少女」について調べていた小島洋子の死により、「伝説」追求が始まる



◀日比野は洋子の担任だった。彼女のことを知るうえでの重要人物となるか？



◀親切そうな顔つきの駒田教師。美術の先生って物知りが多いんだよね



◀前作では登場しなかった「刑事」である。協力してくれるんだろうか？

コマンドに注目？

▶よぶ
しらべる
とる
かんがえる
ちょうさやめる

前回話題を呼んだのが、「おもいだす」コマンドだった。ん一今度は見あたらない。何か、新しいコマンドは登場するのだろうか？

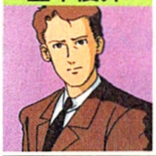
登場人物のプロフィールといこう！

主人公



◀空木探偵事務所の助手。演じるのはキミだ

空木俊介



◀前作では登場しなかった、やり手の探偵

小島洋子



◀彼女の死がきっかけで今回の物語が始まる

小島秋江



◀洋子の母親。娘を失ってか顔には失意の色

橘あゆみ



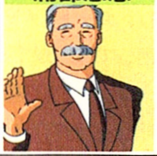
◀洋子の親友であり、前作にも登場した

日比野達也



◀洋子の担任で、英語の教師。おとなしい

浦部忠志



◀洋子たちの学校の校長。尊敬される人物

駒田哲治



◀美術の教師で、古くから学校にいる人物だ

葉山久子



◀生物の教師。末だ学生っぽい女性だ

田崎敏夫



◀ちょっぴり変わりものの用務員だ

丸山刑事



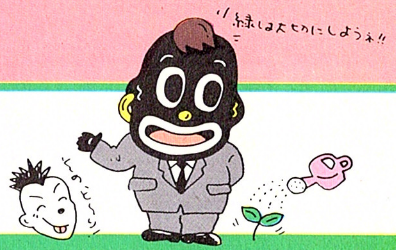
◀空木探偵の古くからの知り合い刑事



／バリエ／発売日未定／価格未定

THE VENUS WARS

ヴィナス戦記



NEW SOFT STREET

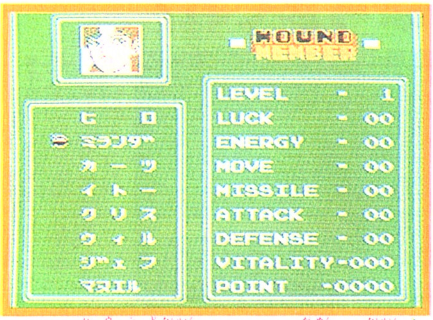
バリエが今回初めてシミュレーションゲームを手掛けた。タイトルは「ヴィナス戦記」。そう、昨年松竹系で公開され好評を博した、あの安彦良和原作アニメのファミコンゲーム化だ。キャラクターの凛々しい表情に、なんとも闘争心を掻き立てられる一作だ。

宇宙感覚と未来感覚溢れる高感度SLG

多彩なシナリオを、鮮やかに画面表現した意欲作

アニメのFC化だけあって画面がなかなか美しいこのゲーム、基本的にはシミュレーション構成となっている。自国アフロディアを守るため、HOUND隊員を率いて、広大なマップ上の様々な都市を進んでいくのだ。

そして敵であるイシュタル軍と遭遇すると、画面は3Dシューティングへ。厳しい戦闘が開始する。



▲これがHOUND隊員のステータス画面だ。隊員は戦いを重ねるごとにだんだん強くなっていく。戦闘させるか否かは、君の考えと腕にかかっている



▶シムス大佐の指令室。彼のアドバイスはよく聞こう

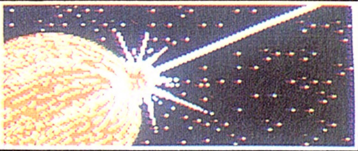
敵の最強の武器は巨大なタコ戦車。これに対抗するためには、やはり味方のステータスが重要になってくる。ヒロ、ミランダ、カーツ、イトー、クリス、ウィル、ジェフ、マヌエルの計8人のHOUND隊員の力をよく考えながら敵に向かわせなければならない。

さて、ゲームのシナリオは全部で15本もそろっている。タイトルに"戦記"とあるだけあって、ストーリーはバラエティ豊か。15本それぞれの特長を楽しみたい。また戦闘指令室の画面などもかなりリアル。コズミック・ウォーズファンにはたまらないゲームだろう。



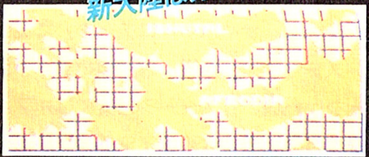
◀金星のマップ画面。いつ敵とぶつかるかハラハラする

★ストーリー★



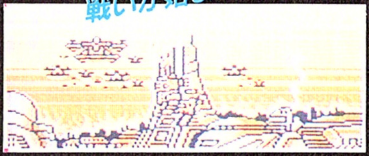
西暦2003年、氷の惑星が激突したことで、金星の地表に海と大気が生まれ、人類の移住が可能になった。

新大陸は分割されて…



西暦2018年、第一陣の移民が金星へ。しかし新しい大地は"イシュタル"と"アフロディア"の分割統治に……。

戦いが始まった!



2つの州は紛争を重ねたが、西暦2089年、ついにイシュタル軍はアフロディアの首都に戦車"タコ"で奇襲!

"HOUND"登場



対するアフロディア軍は戦闘バイク部隊"HOUND"を結成。自国の首都"イオシティ"奪回のため、若きHOUND隊員の反撃が始まった。さて、彼らは母国を守り抜けるのか?



／アスミック／9月発売予定／価格未定

COSMIC EPSILON

コズミック・イプシロン



「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」のアスミックから3Dタイプのシューティングゲームがこの秋、登場する。タイトルは「コズミック・イプシロン」。コズミック＝宇宙の名の通り、主な舞台になるのは宇宙空間なのだが、その他にも地上、海上などなどステージも多彩。

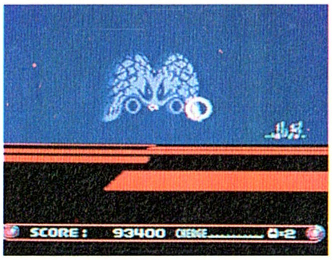
そうそうこのゲームはファミコン3Dシステムが使えるのだ。



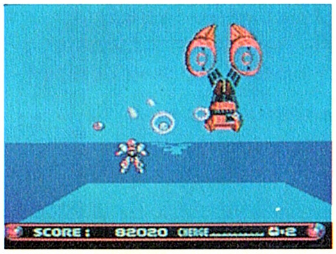
3Dシューティングで撃ちまくれ！

自キャラが変身するのだ

このゲームの自キャラは2種類。宇宙船型の「ハイパーブラスター」と、ロボット型の「サイバープロテクタ」。この自キャラそれぞれ宇宙空間では「ハイパープロテクター」に、都市ステージでは「サイバープロテクタ」に変身する。ステージは全8面。12種類の敵キャラをやっつけた後、各ステージ最後にはボスキャラが。自キャラの攻撃アイテムはピットレザー、大出力レーザー、自動追尾ミサイルなど。襲いかかる敵をバシバシ撃ちまくる快感。まさに3Dシューティングならではの醍醐味だね。



◀不気味でリアルなグラフィック。3Dシステムでこれももっとリアルに飛び出して見えるのね。ゲゲッ



▶ボスキャラのひとつ。ジグザグに動きながら攻撃してくる。自機で使える武器はキャラクターで決定ね

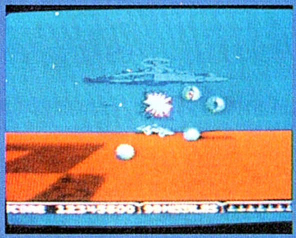
久々の3Dシステム対応

前にも触れたがこのゲームはファミコン3Dシステムを使うことができる。ここしばらく3Dシステムが出てないから、以前に買ってここのところ使う機会がなかった人にはまさに朗報。期待して待て!!

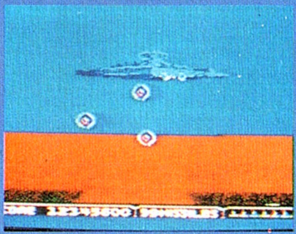


宇宙空間 うちゅうくうかん

宇宙を飛び回りやってくる敵を撃つ、撃つ撃つ!! 「ハイパーブラスター」に変身した自機で溶岩の攻撃を避けつつ進むと異形の生物が…。このゲームの最終目的は、宇宙空間に浮かぶ戦闘惑星アーリアへの侵入なのだ。



▶宇宙空間での戦い　次から次へとやってくるザコキャラをやっつけろ



◀宇宙船型の自機「ハイパーブラスター」をうまく操縦して進め

都市空間 としくうかん

ここでの自機は「サイバープロテクタ」。都市の彼方から襲いかかってくる敵の弾をよけながら敵を撃つ。使える武器はサイバービットと自動追尾式ミサイルだ。縦横無尽に動いて、ボスキャラを目指せ。



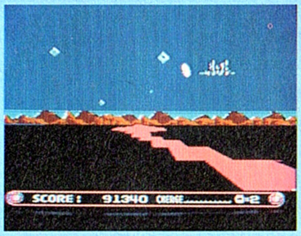
◀これがロボット型自機の「ハイパープロテクタ」。かっこいいね



◀向こうにみえる都市は敵が支配している。この都市を取り戻さなければならない

水中空間 すいちゅうくうかん

敵が築いた海中都市を破壊するのがこのステージでの主な目的。敵の海中用メカが次から次へと襲ってくる。このよけつつ撃つっていうのもファミコン3Dシステムなら楽しみ方も倍増だね。



◀暗い海底。向こうに見える岩山のむこうに敵の海中都市が



▶海中ステージのボスキャラ現る。うーんやっぱ不気味

忍者COPサイゾウ

■九娯貿易　■発売日未定
■価格未定　■カセット

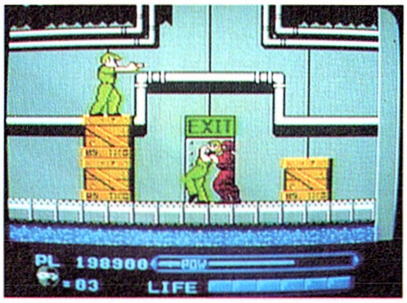
ニューヨークの街で起こる相次ぐ子供の誘拐。それは〝ジャウズ〟と呼ばれる世界中の地下組織を支配する連中の仕業であった。

この組織を破壊し、子供を助け出すためにアジトへと向かうように命じられたのが、主人公である〝忍者サイゾウ〟だった…。

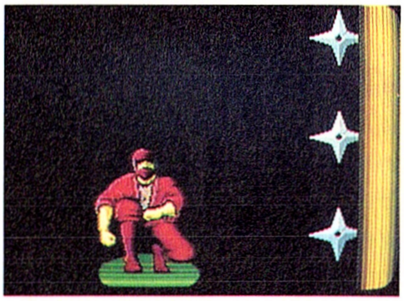
横スクロールのステージ（縦スクロールの場面も所々にある）全6面を、子供を救出しながら、武力攻撃、忍法などを駆使して突き進んでいく。ステージはビル街、公園、工場、下水道など様々な難所が用意されている。1ステージクリアするごとにサイゾウの忍法はパワーアップされていく。

組織を破壊し、ニューヨークの街に平和を取り戻すのだ。サイゾウ君！

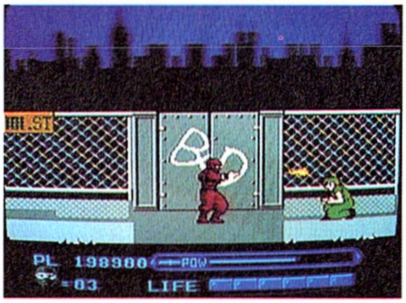
ニューヨークが舞台の忍者アクション！



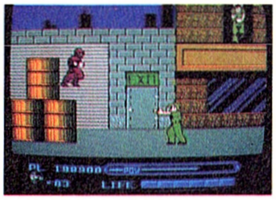
▲工場らしき場所を、敵を倒しつつ進む。中央にあるのはドアか？



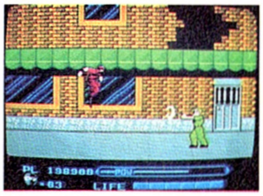
◀より忍者っぽい動きを追求した作りになるそうだ



▲忍法パワーをためこんで発射！〝R－タイプ〟方式のため撃ちね。アイテム不要で、いつでも撃てる



◀ステージ内にいくつかあるドアの中には子供がつかまっている場合があるぞ！　助け出せば、プレイヤーに情報をくれたりする。そして最後にはボスが…



▶ゲームスタート時に、どんな忍法を使用していくかセレクトできる。攻撃・防御などの忍法があるのでステージに合わせて使い分けができるんだ

甲子園

■ケイ・アミューズメントリース　■8月発売予定
■¥5900(税抜き)　■カセット

すがすがしさ満点！　高校野球だ！

春のセンバツ高校野球も終わり、次は夏の全国大会だっ！　て時に、まさにタイミングを合わせて登場する「甲子園」だ。今まで数多く存在したプロ野球を題材にしたゲームとはちょっと違う、汗と涙、そして何よりもすがすがしさに満ちた高校野球がシミュレートされた作品になっているぞ。

モードは「トーナメント」(もちろん目指すは甲子園大会優勝ね)、「練習試合」の2つが用意されているぞ。「トーナメント」で優勝すれば、優勝旗授与、パレードなどが行われるんだ。

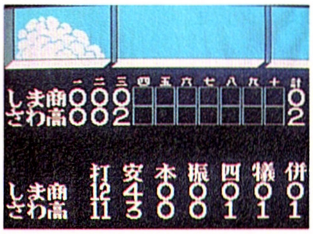
選手の動きは、高校野球らしさを徹底して追求したものばかり。各回トップバッターの1礼、三振バッターの派手なアクション、スライディング、ジャンプなどのとびつくような守備、個人による体格差などなど。もちろん球場自体も、ラッキーゾーンがあったりと、リアルに再現されているよ。

また、とっても楽しみなのが、〝根性〟というパラメーターだ。数値が高いほど、いざってときに実力以上の活躍をみせてくれるんだ(ただし、低いとヘマを犯すぞ)。

とことんリアルに高校野球を再現した「甲子園」。うーん、夏が楽しみっ！



▲先攻・後攻を決めるジャンケン。こんなところまで、とっても高校野球！



▲大きい文字使用の、とっても見やすいスコアボード。親切だね



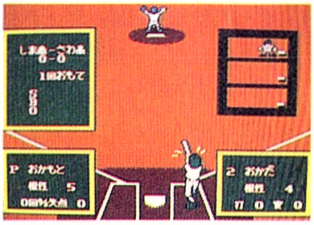
▲…負けちまったぜ…。甲子園の土をとって帰る選手たち。シブい演出！



▲モードセレクト。戦力分析とは全代表校（49校）の戦力を研究するのに使う



▲すがすがしい選手宣誓だ。こんなデモまであるのがウレシイ



▲プレイ画面。バックに声をかけるピッチャー、あせってる（？）バッター！

ソフトボール天国

■東京書籍　■9月発売予定
■価格未定　■カセット

選手たちは人間、動物、妖怪…のソフトボールゲーム

さすがにもうネタは尽きたって感じの野球ゲーム。正直いって、どのゲームも、あんまり変わらない、マンネリだな…なんて思っているプレイヤーの皆さんに、ぜひ一度、遊んでいただきたいゲームが登場したのだ。

「ソフトボール天国」では、リアリティーを求められる野球ゲームについてまわったワクがキレイに取りはずされている。まず、データがちょっと違うだけで、ほとんど同じグラフィックを持つキャラクターの代わりに、人間、動物、妖怪からなる60人(匹？)の個性豊かなキャラクターが用意されている。60人のうちから10人を選んで自分のチームを作るんだ。どのキャラクターもすべてのポジションにつくことができるし、それぞれ隠された特殊な能力を持っているんだ。どんな特殊能力があるかは、実際にプレイしてみなけれゃわからないのだ。

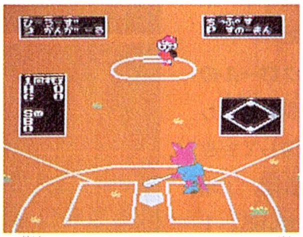


▲パスワードで前回までの成績のままコンティニューできるのだ


▲球場は5つある中からセレクト。それぞれ特徴があるんだ


▲60人のキャラクターの中から10人セレクトしてチームを組むんだ


▲スコアボードには得点以外にもルール説明が行われたりする


▲狼(？)がバッターボックスに！　他にも象だのネズミだのカエルだの…


▲球場に合わせた守備をしておく。それぞれコンディションも違うのだ

モードは、対COMの1人用と2人用の対戦モードが用意されている。対COMモードでは予選5試合を勝ち抜いて、最強のアマゾネスチームをうち倒すことが目的なのだ。グラウンドは6種類が設定されている。公園の中だったり、崖っぷちだったりと、どのグラウンドもなかなかの曲者。ゲームのルールまでグラウンドによって変わってしまうのだ。野球ゲームに肩がこったら、ソフトボールでリラックスかな…!?

ビッグチャレンジ!! GOGOボーリング

■ジャレコ　■6月発売予定
■¥3200　■ディスク

レッツGO!!ボーリング!!

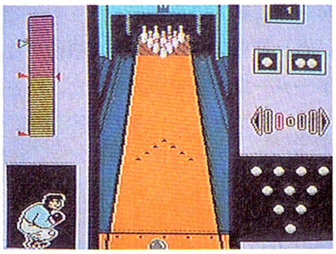
もう定番になった、ジャレコのビッグチャレンジシリーズ。今度は、ボーリングをゲーム化したぞ。その名も「ビッグチャレンジ!! GOGOボーリング」だ。カセットのボーリングゲームは以前からあったけど、ディスクではこれが初めてだ。ディスクゲームなのでもちろんセーブ機能もあるぞ。それに最大4人まで遊べるので、楽しくプレイできるね。

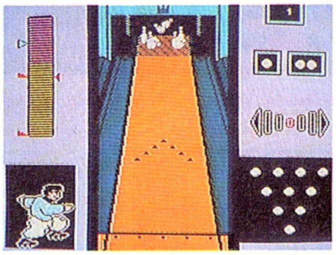
ゲームモードには、パーティー、ペア、チャレンジ、と、3種類用意されているんだ。

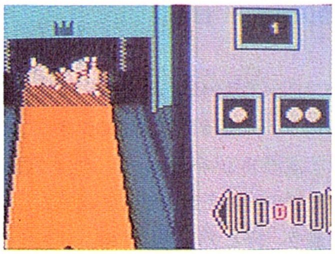
パーティーモードは、1人～4人までプレイができる。1人ずつプレイして、得点の多かった人の勝ちだ。2つめは、ペアモード。

これは、2人対2人に分かれてプレイするんだ。チームワークが必要だぞ。人数が少ない時は、コンピュータが仲間に入ってくれる。

チャレンジモードは、1人専用のモードなんだ。8人の強敵が次々と君に挑戦してくるぞ。勝ち抜き戦だが、そう簡単に勝たしてくれそうにない。それと操作はコントローラーのほかに、トラックボールでもOK。ボーリング場でやるよりも、このゲームで遊ぶ方が面白いかもしれないぞ。


◀シンプルなグラフィック、左下に自分のフォームのウインドウがあるのが面白いね


◀あーっ両はじに2本残してしまったーっ！なんてみんなでやるのが楽しい


◀ストライクのワンシーン。ボーリングやっててよかったって思う一瞬だ

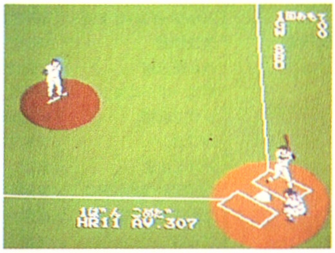

◀チャレンジモードの相手はどこかで見たような人ばかり。君はもしかして!?

新・燃えろ!! プロ野球

■ジャレコ　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

"燃えプロ"の新バージョンがやってくるっ!

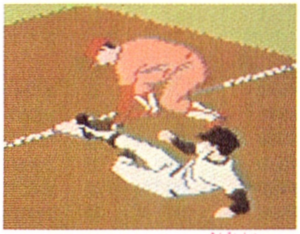
「見せる野球ゲーム」として、数あるベースボールゲーム中でも独特の地位に立つ(?)「燃えプロ」の新作がいよいよ登場だ! 従来のバックネット側からとは違った視点、8頭身のリアルなプレイヤーを売りにしてきたこのシリーズだが、今回は前作までになかった方向からの視点が取り入れられているんだ。まず、前作までの、センター方向からの視点が、



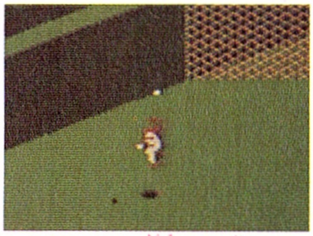
◀今回のプレイヤーからの視点は右あるいは左から見下ろした形だ。今回最も変わった点だ



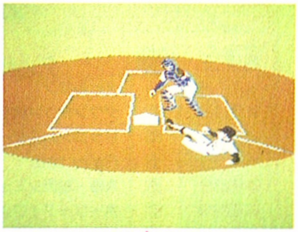
◀選手の調子を左右するバイオリズムは前回に引き続き登場。これはリリーフ時の確認か?



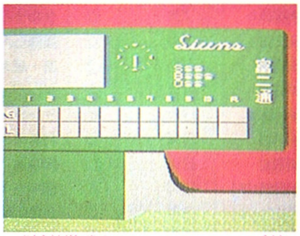
▲ランナーがすべりこみ、三塁手はボールを受け、タッチ! こんなクロスプレー時には、どーんとズームアップ



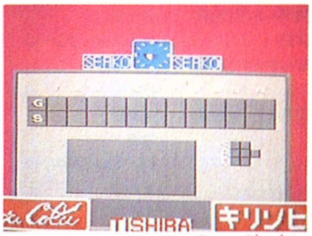
▲トレードなどの要素はとり入れずにプレイすること自体に重きを置いたということだ



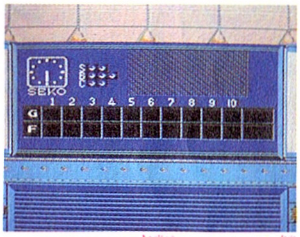
▲キャラクターの見やすさ、ってのはプレイしやすさに関わるよね。今回もこの点では合格点!



▲人工芝球場のスコアボードだ。今回は球場が3パターン、スコアボードが11パターンと豊富だ



▲ここはラッキーゾーン付き、土の球場、という(?)らしい。高校球児があこがれるというアソコだ



▲もちろんドーム球場でもプレイを楽しめる。「燃えプロ」も進化しました。早くプレイしてみたいですね

今回は一塁あるいは三塁のベンチ上空あたりからの俯瞰型になっているんだ。このような形をとることにより、投と打を中心にしたグラフィックがより楽しめるようになったというワケだね。また、クロスプレー時などには、大迫力のズームアップ画面に切り換わるんだ。う～ん、さすがは「燃えプロ」シリーズ、見せてくれます!

モードは1人プレイペナントレース(130試合)、2人プレイの対戦用の2つが用意されている。さらに球場も3タイプ(ドーム、人工芝、土)用意されている。そして前回同様の「バイオリズム」システムも取り入れられているんだ。

選手のデータも新しくなって帰ってくる「燃えプロ」第3弾に期待だ!

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

いつでもどこでもゲーム

やはり来たのぉ……これからはTPOを問わずゲームを楽しむ時代じゃ。

先まで言わなくったってわかる。ゲームボーイに次ぐハンドヘルドゲーム、セガの「ゲームビジョンシリーズのこと、でしょ? ソフト・ハード一体型だから、これって今までの液晶ゲームとどこが違うのか、判断つきかねるよね。

うむ……前号の続きになるがやはり革新的ゲーム性、これにつきるな。ただ、わたしはこのハンドヘルドゲーム、盛り上がるに違いないと踏んでいる。ゲームボーイ用にしたからって、今話が出ている「ディープダンジョン」の移植版の、オリジナルが持っているゲーム性がそこなわれるか……ってえとそんなことはないと思う。

なるほどね、ハンドヘルド用ゲームソフトは、ファミコンに負けないゲーム性を期待できると……。

そのとおり。だから、どこでも、誰とでも楽しめるというハンドヘルドの利点がフルに活かされるというわけじゃ。このハンドヘルドブームの波は、カラー化、という問題さえクリアされれば、当分続くはずだ。

そういえばさ、ROM² 内蔵型で、しかも安い値段で買えるPCエンジン発売って噂、知ってる?

わたしも、その話は小耳にはさんだ。実現の可能性は高そうだな……。たとえば、PCエンジンも、発売当時の構想では小型液晶モニターと一体化、というプランがあった。これはきたるべきハンドヘルドブームを、充分ねらっていたはずだ。

なるほどね、てことは、今もっともゲーム性に可能性があると思われるCDロムのゲームだって、ハンドヘルドで楽しめるかもしれない……それって、すごいよね!?

そっのと～り。よいかな諸君必ず学校では禁止されるはずだけど、ミニ四駆感覚で遊べるゲーム、それがハンドヘルドなのじゃ!!

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

4・5・6月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
4月21日	C	デビルマン	ナムコ	¥5500
4月25日	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900
4月27日	C	ドラゴンバスターII	ナムコ	¥5200
4月28日	D	Fairy tale	ソフトプロ	¥3200
4月28日	C	本命・競馬シミュレーション	日本物産	¥9800
4月28日	C	ホーリーダイヴァー	アイレム	¥5500
5月1日	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000
5月2日	C	株式道場	ヘクト	¥9800
5月12日	C	激亀忍者伝	コナミ	¥5800
5月19日	C	天地を喰らう	カプコン	¥5900
5月23日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	¥2600※
5月26日	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	¥5900
5月26日	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5500
5月中旬	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
6月21日	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	¥2600※
6月30日	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
6月30日	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
6月中旬	C	クインティ	ナムコ	¥4900(予)
6月中旬	C	チャイルズクエスト	ナムコ	¥5500(予)
6月下旬	C	明治維新	ユース	¥6200
6月下旬	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
6月下旬	D	ビッグチャレンジ/GOGOボーリング	ジャレコ	¥3200(予)
6月	C	囲碁指南	ヘクト	¥5800

7・8・9・10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月14日	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥5900
7月27日	C	MOTHER	任天堂	¥6500※
7月中旬	C	パーフェクトボーリング	東京書籍	未定
7月下旬	C	ファリア	ハイスコア	¥6200(予)
7月下旬	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
7月下旬	C	ファミコンレーサーミニ四駆ジャパンカップ(仮称)	コナミ	¥5900(予)
7月下旬	C	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
7月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	¥6800
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
7月	C	ケルナグール	ナムコ	¥4900(予)
7月	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
7月	C	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	未定
8月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
8月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
8月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
8月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
8月	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
8月	C	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500
8月	C	ウイロー	カプコン	¥5900(予)
8月	C	ワールドスーパーテニス	アスミック	未定
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900
8月	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	未定
8月	C	悪魔の招待状	ケムコ	未定
8月	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
9月下旬	C	落っことしパズルとんじゃん!?	ジャレコ	未定
9月	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
9月	C	マルサの女	カプコン	¥5900
9月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800
9月	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900(予)
9月	C	ゴズミックイプシロン	アスミック	未定
9月	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	未定
9月	C	ウルティマ~聖者への道~	ポニーキャニオン	¥5900
9月	C	ロボコップ	データイースト	未定
9月	C	ソフトボール天国	東京書籍	未定
10月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	未定
10月	C	ヴィナス戦記	バリエ	未定
10月	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
10月	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
10月	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
10月	C	飛龍の拳3	カルチャーブレーン	未定

DISK ● ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	じゃあまん探偵団魔隣組	書きかえ中	機動警察パトレイバー	6月12日	ファミコン探偵倶楽部PART2(前編)		
書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	7月7日	ファミコン探偵倶楽部PART2(後編)		
書きかえ中	レッキングクルー	4月21日	タマ アンド フレンズ				
書きかえ中	タロット占い	4月28日	ビッグチャレンジガンファイター				
書きかえ中	パチンコGP	5月19日	バット・バット・ゴルフ				
書きかえ中	ハレーウォーズ	5月30日	ピンボール				
書きかえ中	SDガンダムマップコレクション	6月6日	フェアリーテイル				

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします

11月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月	C	キャットランナー	ケムコ	未定
12月	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	未定
未定	C	ドラゴンクエストIV導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	燃えるお兄さん	東宝	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ドラゴン忍者	データイースト	未定
	C	コズミックウォーズ	コナミ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	名門／第三野球部	バンダイ	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	ダブルドラゴンII	テクノスジャパン	未定
	C	忍者龍剣伝II	テクモ	未定
	C	激闘スタジアム!!	テクモ	未定
	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	忍者COP サイゾウ	九娯貿易	夫定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	未定
	C	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー	未定
	C	中華大仙	タイトー	未定
	C	激突四駆バトル	アイレム	未定
	C	棒球団	アイレム	未定
	C	神仙伝	アイレム	未定
	C	バリバリ伝説	タイトー	未定
	C	神界	東映動画	未定
	C	新・里見八犬伝	東映動画	未定
	C	星霊狩り	ハドソン	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●アイレムから新作が3作発表されました。まずは「神仙伝」。中国が舞台の本格RPGです。「激突四駆バトル」はクルマ同志をクラッシュさせるゲーム。また「棒球団」という野球ゲームも出るそうです。棒球って、中国語で“野球”の意。はたしてどんなゲームになるのやら。

●スクウェアから発売が予定されていたRPG「ミシシッピーを越えて」の正式タイトルは「スクウェアのトム・ソーヤ」に決定しました。

●ココナッツジャパンから発表された「I LOVEソフトボール」は女の子ばかりのキャラクターでかためたソフトボールゲーム。年末の発売を予定している。

●ケムコではアクションゲームを開発中。タイトル不明だがアメリカのパソコンゲームからの移植で10～11月の発売予定。

●PCエンジンユーザーにウレシイお知らせ。夏に発売が予定されている「天の声2」はゲームバックアップ用のオプションハード。今後発売されるハドソンのゲームは、めんどうなパスワード入力をしなくても、この「天の声2」を使えば簡単にゲームがセーブできるようになる。

●パソコン版の人気RPGとAVGである「イース」と「J.B.ハロルドシリーズ」がCD-ROMソフトとして発売されることになった。「イース」はIとIIの両方が1枚のCD-ROMに収められる予定とのこと。今年の秋、冬が楽しみだ。

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月25日	パワーゴルフ	ハドソン	¥5800
5月下旬	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300(予)
5月下旬	パックランド	ナムコ	¥5200(予)
6月23日	ヴァリスII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
6月上旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	¥5800
6月下旬	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
6月下旬	サイドアーム	NECアベニュー	未定
6月下旬	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6200
6月	サイバークロス	フェイス	¥6300
7月下旬	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定
7月下旬	獣王記	NECアベニュー	未定
7月下旬	弁慶	サン電子	未定
7月下旬	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
7月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
7月	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
7月	BREAK IN	ナグザット	¥5500(予)
8月下旬	ダライアス	NECアベニュー	未定
8月	大地くんクライシス	サリオ	未定
8月	麻雀学園	フェイス	未定
8月	武田信玄	エイコム	未定
8月	アウトラン	NECアベニュー	未定
9月	竜の子ファイター	東京書籍	未定
9月	忍	アスミック	未定
9月	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	未定
10月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
今夏	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今夏	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
今夏	ガンヘッド	ハドソン	未定
今夏	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	未定
今夏	パワーリーグII	ハドソン	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アームドエフ	ビッグクラブ	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	MR. HELIの大冒険	アイレム	未定
未定	バスケット(仮)	エイコム	未定
未定	神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	バリバリ伝説	タイトー	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説	ハドソン	未定
未定	美少女学園(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
4月22日	スーパーリーグ	セガ	¥5800
4月29日	スーパー大戦略	セガ	¥6800
6月	サンダーフォースIIMD	テクノソフト	未定
6月	北斗の拳・新世紀末救世主伝説	セガ	未定
8月	ランボーIII(仮)	セガ	未定
8月	スーパー・ハイドライド	アスミック	未定
9月	スーパーハングオン	セガ	未定
今夏	ゴルフ	セガ	未定
未定	ワールドカップサッカー	セガ	未定
未定	モデムベースボール	サン電子	未定
未定	大魔界村	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	タイガーロード	カプコン	未定
未定	アトミックロボキッド	トレコ	未定
未定	カース	マイクロネット	未定
未定	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定

CALENDAR 4/21〜5/2

日	
4 21(金)	ファミコン必勝本Vol.9発売 PCワンダーモモ(ナムコ)発売
22(土)	セガスーパーリーグ(セガ)発売
23(日)	
24(月)	
25(火)	Ⓒダウンタウン熱血物語(テクノスジャパン)発売 Ⓒデビルマン(ナムコ)発売
26(水)	
27(木)	Ⓒドラゴンバスター II(ナムコ)発売 PC凄ノ王伝説(ハドソン)発売
28(金)	ⒹFairy Tale(ソフトプロ)発売 Ⓒ本命・競馬シミュレーション(日本物産)発売
29(土)	セガスーパー大戦略(セガ)発売
30(日)	
5 1(月)	ⒸMからの挑戦状(トーワチキ)発売
2(火)	Ⓒ株式道場(ヘクト)発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

うーん、ゴールデンウィーク直前というのに発売ソフトがちょいと少なめ。ま、天気のいい日は外で遊べばいいけど、雨の日はいったいどうしましょう？　それからファミコン必勝本次号は5月2日火曜日発売です。お忘れなく。



発売が待ち遠しい『MOTHER』生みの親、糸井重里氏の巻頭インタビューを敢行。新しい世界が広がる!?任天堂ゲームボーイの大特集。『ドラクエIV』や『ダウンタウン』、『天地を喰らう』などなど期待のゲームもガンガンいっちゃうファミコン必勝本次号Vol.10は……

5/2 火曜日発売 オールカラー

●定価260円(税込み)

編集後記

ウィズ・コミックの第3巻ですが、よーやくネームがあがりました！すごいっ！絶対面白いです。でもペン入れがあと……。5月末には必ずだしたいですね。石垣さん？　(井)

最近、となりの編集部にFMタウンズが入った。みんなの評判はあまり良くないんだけど、なぜか「エボリューション」が気に入ってしまった。あの浮遊感がここち良いのだ。(ハルク)

マッキーは、西武ライオンズの渡辺投手が好きなんだそうだ。でも彼、婚約したね。ところでゲームボーイで「テトリス」が出るんだって。驚くよね。人生いろいろだね。(ヒラ坊)

横須賀に帰る途中、ケーブルが切断され、電車が不通になるという事故に会いました。崖の上での電車からの脱出はもう悲惨。あーん破れたストッキングを返して!!　(マッキー)

久しぶりに「スペースインベーダー」をやりました。高校生だったあの頃からはや10年。まさかこんな大人になるなんて…。お父さんお母さんごめんなさい。　(高城)

ファミコン必勝本 5月2日号 Vol. 9

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北圃政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　大堀康祐　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年5月2日号
定価260円(税込み)
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801－5／2
Printed in Japan


PC Engine
NEC
PC Engine EXCITING WORLD
五感、狙い打ち！
エンジンパワー全開!!
闘いだ！夢だ！冒険だ！ソフト軍団が続々と登場してPCエンジンの世界がさらにパワーアップ。
思いっきりリアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでキミの魂をとりこにするぞ！
五感を刺激する興奮と感動を、さあ、手に入れろ!!
死霊 WAR OF THE DEAD 戦線
しりょうせんせん
PCエンジン史上初のコンバットホラーゲームの登場だ！キミの挑戦を待ってるぞ。
ビクター音楽産業
©FUN PROJECT, INC. 1989
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
好評発売中
希望小売価格5,500円
（税別）
エナジー
これがドラマチックESPアドベンチャーゲームだ！妖魔獣との戦いが待っている。
日本コンピュータシステム
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,200円
（税別）
Deep Blue
ディープブルー・海底神話
ディープブルー
かいていしんわ
30種を超える海底魚の襲来にキミはたえられるか！これが噂の冒険ＳＴＧだ。
パック・イン・ビデオ
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
好評発売中
希望小売価格5,300円
（税別）
00030550
まかいはっけんでん
魔界八犬伝
SHADA
シャダ
アクションRPGがここまでおもしろくなった!! さあ8つの宝の玉を手に入れろ。
データイースト
©1989 DATA EAST CORP.
好評発売中
希望小売価格5,500円
（税別）
F-1 PILOT
YOU'RE KING OF KINGS
エフ ワン パイロット
パック・イン・ビデオ
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
好評発売中
希望小売価格6,300円（税別）
THE FREEDOM FIGHTER
P-47
エイコム
©エイコム
好評発売中
希望小売価格5,200円（税別）
究極TIGER
きゅうきょくタイガー
アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場！さあ、敵を撃破しろ！
タイトー
©1989 TAITO
好評発売中
希望小売価格5,500円
（税別）
がんばれ ゴルフボーイズ
4人まで同時に遊べるマルチプレイヤーで極上のゴルフゲームが味わえるぞ！
日本コンピュータシステム
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,300円
（税別）
かいぞうちょうじん
改造町人シュビビンマン
魚屋太助とキャピ子の痛快アクションゲームだ！2人同時プレイで面白さUP!!
日本コンピュータシステム
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,200円
（税別）
ネクロスの要塞
ネクロスのようさい
あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場！ もう見逃せないぞ!!
アスク講談社
©LAD·R
発売日未定
希望小売価格未定
（税別）
ソフト情報，まんかい！まるごとPCエンジン番組だ!!
大竹まことの
ただいま！PCランド
テレビ東京毎週火曜日18:00〜18:25
他全国24局で放送。
※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
（税別）
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
5月2日号
1989年5月2日発行
第4巻第9号(通巻70号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-5/2